Rogue Trader™

The Soul Reaver™

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ
ВОЛЬНОГО ТОРГОВЦА

WARHAMMER® 40,000 ROLEPLAY

CREDITS

Lead Developers
Max Brooke with additional concepts by Mack Martin and Sam Stewart

Writing and Development
Owen Barnes and Nathan Dowdell

Editing
Dylan Owen

Proofreading
Matthew Harkrader and Mike Montesa

Graphic Design
Dallas Mehlhoff

Cover Art
Matt Bradbury

Interior Art
Matt Bradbury, John Blanche, Victor P. Corbella, Mauro Dal Bo, Vincent Devault, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Nikolaus Ingeneri, Julian Kok, Mark Molnar, Marco Morte, David Auden Nash, Rod Pereira, Asahi, Frank Walls

Managing Art Director
Andrew Navaro

Art Direction
Andy Christensen

Production Management
Eric Knight

Licensing & Development Coordinator
Deb Beck

Executive Game Designer
Corey Konieczka

Executive Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Managers
John French and Owen Rees

Head of Licensing
Jon Gillard

Head of Licensing, Legal, and Strategic Projects
Andy Jones

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

Special Thanks
Playtest Coordinator Ronald DeValk. "The Librarians" Pim Mauve with Gerlof Woudstra, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd. "Unrepentant" Lachlan 'Raith' Conley with Brad Twaddell, Fiona Coath, Jordan Dixon and Mark McLaughlin. "No Guts No Glory!" Sean Connor with Stephen Pitson, Adam Lloyd, Ben Newman. "Geek Tower" Blake 'HTMC' Bennett with Aaron Kaufman, Jesse 'The Metal Bear' Huston, Kory Hook, Matt Armstrong, Rome Reginelli. Damon Wilson, Ryan Powell.

Перевёл Юрий Ульянов для
https://vk.com/wh40krpg_rus
Редактировал Михаил Губкин

FANTASY FLIGHT GAMES™

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Rogue Trader, The Soul Reaver, the foregoing marks' respective logos, Rogue Trader, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Rogue Trader game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2012, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

ISBN: 978-1-61661-455-3 Product Code: RT12 Print ID: 1360JUN12

Printed in China

For more information about the Rogue Trader line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Содержание

ВВЕДЕНИЕ 4
Кто такие тёмные эльдары? 4
ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАРЫ В КАЛИКСИДЕ И КОРОНУСЕ 6
Руководство для МИ 8
ОБЗОР: НЕКСУС ТЕНЕЙ 11
ОБИТАТЕЛИ НЕКСУСА 13
Карта Нексуса 32
ГЛАВА I: КОРОЛЕВА ТЕНЕЙ 34
ШИПЫ КОММОРРЫ 34
ТЁМНЫЕ ВСТРЕЧИ 34
В НЕКСУС 43
Карта Дворца 44
БОЛЕЕ ЧЕМ ОДИН СПОСОБ УКРАСТЬ КОРАБЛЬ 45
МРАЧНЫЙ ПОВОРОТ СУДЬБЫ 56
ГЛАВА II: КРОВЬ, ПЕСОК И СТАЛЬ 62
РАБЫ ЗАСОХШЕГО КЛИНКА 62
ЗНАКОМСТВО С БОЛЬЮ 64
Карта арен 67
МЕЧТА О СВОБОДЕ 69
БЛАГОСКЛОННОСТЬ ЗАСОХШЕГО КЛИНКА 71
БРАТЬЯ ПО КРОВИ 74
ОРГАНИЗАЦИЯ БИТВЫ 79
ИГРА В ИГРЕ 87
ГЛАВА III: ВОДОВОРОТ ДУШ 94
БЕЖИМ! 94
БЕГСТВО ИЗ КРОВАВЫХ ЯМ 101
ВОЗВРАЩЕНИЕ К ПОХИТИТЕЛЮ ДУШ 106
ФЛОТ ОТСТУПНИКОВ НАКОНЕЦ НАНОСИТ УДАР 109
ВОЙНА В ПУСТОТЕ 111
АБОРДАЖ ПОХИТИТЕЛЯ ДУШ 113
ЗАВЕРШЕНИЕ 116
ПРИБЫЛЬ И ДОСТИЖЕНИЯ 116
ГЛАВА IV: ПУТЬ КОВАРСТВА 120
ДРУКХАРИ 120
ОСОБЕННОСТИ И СПОСОБНОСТИ 121
ХАРАКТЕРИСТИКИ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР 124
НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ 125
КАРЬЕРНЫЕ ПУТИ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР 128
АРСЕНАЛ ТЕМНЫХ ЭЛЬДАР 150
БРОНЯ И ЗАЩИТНЫЕ ПОЛЯ 158
СТИМУЛЯТОРЫ И ЯДЫ 160
ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА 164
ОБИТАТЕЛИ НЕКСУСА 168
РАБЫ КУЛЬТА 175
ЗВЕРИ АРЕНЫ 181
ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА И СУДА 185
ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА 189

ВВЕДЕНИЕ

Среди всех ксеносов, населяющих Пространство Коронус, тёмные эльдары – самые коварные. **THE SOUL REAVER** – это шанс для отважных Исследователей заглянуть глубоко в извращённое сердце общества тёмных эльдар Пространства и совершить величайшее ограбление в своей карьере, похитив корабль ксеносов из самого центра сокрытого в Паутине города. **THE SOUL REAVER** также содержит полные карьерные пути комморритов, которые игроки могут использовать для создания собственных персонажей.

Кто такие тёмные эльдары?

"Я - все твои кошмары. Я - легенды, о которых ваши предки шептали со страхом. Каждый ужас, о котором ты даже не мог вообразить, исходит от меня. Взгляни на моё величие и заплачь от ужаса, который я навёл на тебя и твою семью. Я художник, и страх - это цвет, который я разбрызгиваю по холсту твоего разума".

– архонт Анас Веникс из кабала Расколотого Глаза

Повесть о тёмных эльдарах - это повесть об упадке целого вида. На протяжении бесчисленных тысячелетий эльдары доминировали в галактике, их мощь не оспаривалась ни одним другим видом. Однако, поскольку им так долго ничто не угрожало, эльдары обратили внимание вовнутрь себя. С каждым уходящим поколением табу и ограничения прошлого отступали вслед за беспрепятственным получением знаний и ощущений, пока ни одно действие не стало разрешённым. Тысячелетиями мощные психические отголоски порока сливались в Варпе, становясь всё более мощными.

Несмотря повальный гедонизм целой цивилизации, даже по её меркам некоторые места были "раем разврата". Главным среди таких мест был город Комморра, выросший из простого транспространственного порта в центр гедонистической культуры, впоследствии ставшей доминирующей в обществе эльдар. Культы ощущений процветали в лабиринтном царстве Паутины, скрытые от любопытных глаз и других эльдар с более пуританскими взглядами.

По мере концентрации психической массы всеобщего упадка, ужасающие варп-штормы всё больше сотрясали галактику. Предпочитающие использовать Паутину, эльдары едва заметили надвигающуюся бурю. Те немногие, кто действительно почувствовал опасность, покинули родные миры, пытаясь избежать неотвратимости судьбы. Большинство, однако, намеренно не обращали внимания на надвигающийся ужас, на дремлющего бога, созданного по образу и подобию самой тёмной части души эльдар. Последовавший за этим катаклизм стал пробуждением бога, моментом, когда коллективный порок расы эльдар возник как самостоятельная сущность и с первым вздохом поглотил своих создателей.

В считанные мгновения психический вихрь уничтожил подавляющее большинство эльдар, вырвав души из тел и подвергнув их вечным мучениям в пасти новорожденного бога Хаоса. Те немногие, кто остался, рассеянные по всей галактике, были последними выжившими представителями своего вида, находящегося на грани исчезновения. Отныне и навсегда им предстояло бороться с неотвратимой опасностью, Той, Кто Жаждет, Разрушительной Силой, известной как Слаанеш, и погибелью всех эльдар.

ТЁМНЫЙ ГОРОД

Изолированный характер альтернативного измерения, в пределах которого существовала

Комморра и тысячи других поселений, спас живущих в Паутине эльдар от мгновенной гибели, постигшей так много их сородичей. Вместо этого они столкнулись с совершенно другой опасностью — Голодная Сука будет медленно высасывать их души. В то время как другие эльдар нашли способы противостоять Принцу Наслаждений, обитатели Комморры должны были найти какой-то другой способ противостоять бесконечному проклятию бога, которого они же и породили.

Эти эльдары паутины обнаружили, что страдания и ужас других душ может подпитывать и омолаживать их собственные. Окружив себя мерзейшими деяниями, эти эльдар могли ослабить хватку Слаанеш, не только сохраняя молодость и силу, но и ускользая от течения времени. Так появились тёмные эльдары, раса садистов-убийц, питающиеся страданиями других ради предотвращения медленной смерти своих бессмертных душ. В течение десяти тысячелетий, прошедших с момента Падения, злобные обитатели Комморры совершали набеги по всей галактике, терроризируя и порабощая тех, кого они считают низшими существами.

Отдельные тёмные эльдары - жестокие, невероятно умные существа, чьи тела и умы отточены долгой жизнью выживания в беспощадной среде Тёмного Города. Даже слабейшие из них - злобные существа, отчаянно нуждающиеся даже в мельчайших частицах страдания для утоления своей отчаянной и неестественной жажды. Величайшие же, члены касты воинов, совершающие набеги в реальное пространство, составляют доминирующее большинство в кабалах и ведьмовских культах, являются высокими и гибкими убийцами, с атлетическим телосложением и молниеносными рефлексами. Они шествуют по шпилям Тёмного Города и полям сражений по всей галактике с уверенной осанкой хищных богов, в то же время их величие скрывает гнилую, пустую сущность душ. Для тех, кто способен воспринимать Варп, они кажутся мерзкими и отвратительными, более похожими на то, чем они являются на самом деле: ужасные существа, жаждущие страданий других.

На протяжении тысячелетий общество тёмных эльдар расслаивалось и разделялось, в конечном итоге распавшись на культы, секты и фракции, постоянно воюющие за престиж, власть и рабов, чьи страдания являются единственным источником жизненной силы Тёмного Города. Самые

могущественные из них — кабалы, великие институты, выкованные в кровопролитии и жестокой политике, и подчиняющиеся только власти архонтов - мастеров политических интриг и дуэлей, смертельных врагов как при дворах Верхней Коморры, так и на поле боя. Не менее необходимыми для общества тёмных эльдар являются культы ведьм, члены которых являются выдающимися гладиаторами, мастерами дикого зрелища, существами одновременно красивыми и смертоносными, обожаемыми простым населением за их кровожадные представления. Ковены гомункулов - это древние и ужасные круги развращённых гениев, мастеров невозможных наук и хранителей секретов бессмертия.

На следующей ступени иерархии находятся многочисленные более мелкие группы, менее престижные, но не менее значимые. Банды безрассудных геллионов странствуют по небу между шпилями, спускаясь только для убийств и мучений любого, кому не повезло привлечь их внимание. Загадочные и смертоносные инкубы продают своё смертоносное ремесло тому, кто больше заплатит. Крылатые бичеватели вылетают из своих колючих гнёзд и парят среди дворов кабалов, служа посланниками параноидальных архонтов. В глубинах жестокие мандрагоры крадутся между тенями, разрывая ледяными когтями плоть неосторожных.

Большинство тёмных эльдар рождаются искусственно, быстро выращиваясь в пробирках и амниотических трубах. Только те, кто обладает властью и богатством, могут позволить себе роскошь растить детей естественным путем, и эти Истиннорождённые воспитываются, чтобы править, с юных лет обучаются секретам порочных придворных интриг и искренне считают себя выше всех низкорождённых. Эти немногочисленные владыки неподвластны даже смерти, ибо богатство и бесчестье тех, кто правит в тени, позволяют им пользоваться услугами гомункулов, чьи мерзкие науки позволяют воскрешать мертвых из кусков плоти и агонии замученных.

ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАРЫ В КАЛИКСИДЕ И КОРОНУСЕ

Сектор Каликсида и Пространство Коронус имеют определённое значение для эльдар, и хотя прошло много тысячелетий с тех пор, как они имели там какое-либо значительное присутствие, миры великого фронтира всё ещё пронизаны многими

тысячами проходов Паутины. Сегодня эти туннели искажены, повреждены и разорваны психическим давлением варп-штормов, разделяющих Каликсиду и Коронус. В то время как таинственные обряды арлекинов давным-давно запечатали многие из этих проходов, другие всё ещё остаются открытыми для приливов Варпа, кишащих мерзкими эфирными существами.

Большая область повреждённых туннелей сосредоточена вокруг варп-шторма, известном как Вопящий Вихрь. Вихрь является домом для бесчисленных орд демонопоклонников и мутантов, живущих и умирающих по прихоти военачальников и колдунов, стремящихся убивать и порабощать во имя своих тёмных богов. Хотя это готовый источник рабов и жертв для набегов, в то же время варп-аномалия крайне негостеприимна для тёмных эльдар, ибо внутри бури слишком сильно присутствие Слаанеш. Однако между Вопящим Вихрем, Коронусом и Каликсидой находится остров относительной стабильности, где многочисленные группы тёмных эльдар основали убежище. Здесь находится Нексус Теней, форпост тёмных эльдар, построенный вокруг древней и массивной технологической реликвии.

В туннелях и проходах, пересекающих Каликсиду, Коронус и уходящих в Вопящий Вихрь, обитает три основных кабала. Первейший из них, что живёт посреди Нексуса Теней, – **кабал Треснувшего Когтя**. Другие два, **кабал Тёмных Шипов** и **кабал Багровой Скорби**, имеют более низкий статус и потому больше склонны к наёмничеству, зачастую продавая своё искусство другим расам в обмен на ресурсы или возможность захвата власти. Кабал Багровой Скорби чаще действует в Каликсиде, чем в Коронусе, в том числе для того, чтобы избежать прямой конкуренции с кабалом Тёмных Шипов и не навлечь на себя его гнев. Так же других группировок, начиная от **культа Засохшего Клинка**, контролирующего Кровавые Ямы, и **Сшитой Спирали, ковена** гомункулов, действующего в Нексусе Теней, до множества малых фракций, грабящих слабых и подбирающих объедки за более могущественными и привилегированными.

Тёмные эльдары постоянно находятся в движении, передвигаясь по извилистому и невозможному лабиринту Паутины стаями лёгких скиммеров или даже целыми флотилиями кораблей. И возвращаясь в Нексус лишь периодически, для обмена измученных жертв на припасы и вербовки новых воинов. Эти рейдеры часто пересекаются с пиратами и налётчиками других рас, особенно с флотилиями Хаоса из Вопящего Вихря и изолированных баз, таких как Беззаконие. Немногим избранным из них было показано местоположение Нексуса, чтобы они могли торговать рабами, тёмными знаниями и отвратительными технологиями, но случается такое относительно редко.

ПОХИТИТЕЛЬ ДУШ

“Они - бич нашей галактики, самые мерзкие и садистские из всех врагов-ксеносов, и представляют опасность для любого, кто намерен бороздить пустоту в поисках удачи. Что бы ни случилось, если тень их кораблей омрачит твой путь, молись, чтобы ты умер, сражаясь за своё судно, чтобы «фортуна» не благоволила тебе, и они не взяли тебя живым...”

– магос Домос Агнелайн, эксплоратор

Тёмные эльдары - это чума Коронуса; рейдеры, работорговцы, пираты и даже вольные торговцы страдают от их плетей и клинков. Любой, кто пересекает Пасть и плывёт в пустоте Пространства, учится бояться злобных силуэтов их кораблей и их кажущейся бесконечной жестокости по отношению ко всему живому, включая собратьев. Только бдительность и огневая мощь сдерживают этих ужасных налётчиков, хотя от притонов Поступи до торговых залов Порт-Странствия ходят бесчисленные рассказы о потерянных экипажах и кораблях, разорённых их внезапными нападениями. В Каликсиде Имперский флот защищает варп-маршруты и миры сектора от худших из этих набегов. И в то время как некоторые аванпосты и одинокие корабли всё ещё исчезают, большинство граждан крепко спят, даже не подозревая, сколь порочная раса странствует среди звёзд.

В Коронусе всё по-другому, поскольку в этом месте беззакония нет ни флота, способного охранять неизведанные просторы, ни жёстко контролируемой сети миров, которые могут обращаться друг к другу в случае необходимости. Пространство - это игровая площадка для тёмных эльдар, где наряду с множеством других чужацких угроз они могут разорять миры и захватывать корабли с относительной безнаказанностью. Сила друкхари усугубляется тем фактом, что никто точно не знает, откуда они приходят и куда уходят, и не может объяснить сверхъестественную способность ксеносов появляться из ниоткуда, а затем так же быстро исчезать с товарами и рабами. Некоторые вольные торговцы

считают, что где-то в Пространстве должен быть мир, откуда они совершают свои набеги, хотя где именно он находится и как он смог так долго оставаться незамеченным, остаётся загадкой, которую ещё предстоит разгадать.

ОБЗОР ДЛЯ МИ

THE SOUL REAVER - это приключение из трёх частей, основное внимание которого уделяется тёмным эльдарам Пространства и борьбе за власть между их лидерами. Оно увлекает ПИ в Великое предприятие в сердце города эльдар глубоко внутри Паутины, где Исследователи должны совершить дерзкое ограбление, дабы украсть древний артефакт огромной силы, в процессе возвышая союзников и повергая врагов. Это приводит ПИ в прямое противостояние с друкхари и их извращёнными путями, подвергая их как риску, так и выгоде от заключения договоров и сделок с такими опасными ксеносами. Приключение также даёт им шанс получить долю в обширных торговых сетях тёмных эльдар (торгующих в основном рабами), которые простираются по всему Пространству, Каликсиде и далеко за их пределами, обещая огромную прибыль тем, кто не обременён строгой моралью. Однако завершить такое предприятие - непростая задача, ибо, как обнаруживают ПИ, союзные тёмные эльдары не менее опасны, нежели враги.

Это приключение происходит в Коронусе и в руинах эльдарской Паутины. Основным местом действия приключения является город комморритов, известный как Нексус Теней, расположенный на вершине огромного искусственного планетоида, пойманного в ловушку в Паутине. Нексус стал центром торговли между десятками рас ксеносов и друкхари. Поскольку действие приключения происходит, в основном, в Нексусе Теней, МИ может начать его практически в любом месте, и не ограничен Коронусом. Если МИ так решит, он может заставить своих игроков войти в Паутину из другой точки или найти путь к Нексусу из другой части сектора, сегментума или даже из другого места в галактике. **THE SOUL REAVER** описывает Нексус Теней как полноценный сеттинг, который позволяет МИ использовать его вне рамок этого приключения, особенно если ПИ добьются успеха и смогут снова вернуться на его тёмные улицы для сделок с друкхари.

Три части этого приключения образуют Великое предприятие, предоставляющее МИ основу для оценки прогресса и успеха ПИ, по мере того, как они углубляются в Нексус Теней и разбираются с заговорами и интригами тёмных эльдар. Это предприятие может быть изменено в соответствии с потребностями МИ, разбито на более мелкие разделы или дополнено новыми целями в зависимости от действий ПИ. Подробное описание целей предприятия можно найти в конце каждой главы приключения.

Руководство для МИ

На протяжении всего приключения есть многочисленные врезки, предлагающие советы МИ и более подробную информацию о том, как проводить встречу или реагировать на действия персонажей игроков. Эти боковые панели могут давать предложения и решения по исходу встречи или представление о замысле события, которое должно помочь МИ в проведении приключения. Врезки также предоставляют подробную информацию о повышении уровня сложности приключения. Учитывая открытый характер приключения и огромное количество возможных исходов и столкновений, для **THE SOUL REAVER** не существует установленных или предопределённых требований к рангу или Фактору Прибыли. Вместо этого МИ может регулировать сложность встреч в соответствии со способностями ПИ.

ОБЗОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Действие **THE SOUL REAVER** разворачивается в трёх отдельных главах, каждая из которых продолжает события предыдущей. Приключение начинается, когда ПИ встречают Салейн Морн, архонта Тёмных Шипов и изгнанницу из Комморры, а теперь, после предательства бывшего товарища, и из Нексуса Теней. Заключив с ней союз, ПИ должны проникнуть в город тёмных эльдар и украсть ядро его силы, древний ксено-корабль, известный как *Похититель Душ*. К сожалению, план Салейн ошибочен так, что даже её коварный чуждый разум не может подумать, и её просчёт стоит ПИ свободы, поскольку их ловят и тащат в Кровавые Ямы, и заставляют служить рабами-гладиаторами. Во второй главе ПИ должны переманить на свою сторону других гладиаторов и начать полномасштабное восстание. Наконец, в третьей главе ПИ должны пробраться через раздираемый войной Нексус Теней до *Похитителя Душ*, украсть могучее судно, а затем отбиться от врагов, стремящихся завладеть убегающей добычей, даже когда на борту проклятого корабля начинает пробуждаться неведомый разум.

ГЛАВА I: КОРОЛЕВА ТЕНЕЙ

Первая часть приключения посвящена первой встрече ПИ с Салейн Морн и деталям сделки, которую они в итоге заключают с ней. Такой союз нелегко создать, но есть множество способов, благодаря которым ПИ могут встретиться с тёмными эльдарами, и найти общую цель, достаточно важную для работы вместе. Как только ПИ заключают сделку, они присоединяются к флоту отступников Салейн и занимают своё место в её заговоре по захвату Нексуса Теней. Суть этого плана заключается в том, чтобы ПИ и Салейн проникли в город и украли *Похититель Душ* из дворца её заклятого соперника Заергарна Кула, лидера кабала Треснувшего Когтя и нынешнего правителя Нексуса. Древний ксено-корабль, питаемый силой самой смерти, *Похититель Душ* является краеугольным камнем могущества Заергарна, и без него оборона города рухнет, сделав возможным полномасштабное вторжение флота Салейн.

ПИ должны использовать хитрость, скрытность или грубую силу, чтобы пробраться во дворец архонта, вероятно, оказавшись втянутыми в заговоры и козни многих городских фракций. Как только они доберутся до дворца и проникнут внутрь, они должны начать процесс подготовки *Похитителя Душ* к транспортировке, установив заряды, подрыв которых освободит его от причала. Потом их собственный корабль должен взять его на буксир и вырвать из дворца, а затем из Паутины обратно в реальное пространство. Однако всё идет не так, как предполагали ПИ. Дрекар, гомункул, номинально находящийся на службе у Заергарна и управляющий своей империей из тени, с момента гибели настоящего архонта, готов к их проникновению. Когда они достигают своей цели, он неожиданно вмешивается, что в итоге приводит к заключению и рабству ПИ, а также серьёзному срыву планов Салейн.

ГЛАВА II: КРОВЬ, СТАЛЬ И ПЕСОК

Вторая часть приключения начинается с испытаний ПИ в качестве рабов-гладиаторов культа ведьм Засохшего Клинка, второй по силе фракции в Нексусе и ближайших союзников Треснувшего Когтя. Даже будучи рабами, у ПИ всё ещё есть шанс довести планы Салейн до конца и достичь своей главной цели - завоевания Нексуса Теней. Как гладиаторам, им нужно достаточно долго выигрывать сражения на арене дабы завоевать расположение и престиж в культе, а также иметь возможность организовать побег. Кроме того, в рабских ямах можно завести новых союзников: людей и ксеносов, захваченных тёмными эльдарами и вынужденных сражаться в их бесконечных садистских играх. Вместе с этими союзниками ПИ должны организовать план для завоевания свободы, собрав необходимые ресурсы и поддержку. Однако то, что начинается как простая попытка вырваться на свободу, быстро перерастает в полномасштабное восстание – с помощью ПИ гладиаторы и рабы Нексуса сбрасывают свои оковы и поворачиваются против своих хозяев.

ГЛАВА III: ВОДОВОРОТ ДУШ

Третья часть приключения начинается с того, что пламя восстания поджигает Нексус Теней. Во время этого хаоса ПИ возобновляют свою миссию по краже *Похитителя Душ* и, таким образом, позволяют флоту Салейн вторгнуться в Нексус. Однако ПИ не единственные, кто пользуется резнёй – другие группировки в городе вполне могут воспользоваться возможностью захватить власть или свести старые счеты. Несмотря на всё это безумие, ПИ должны пробраться во дворец архонта и закончить то, что начали. Освобождение *Похитителя Душ* имеет непредвиденные последствия, поскольку его тёмные энергии пробуждаются, и мёртвый архонт ведёт бесчисленные легионы кричащих душ, пойманных в ловушку внутри корабля, против всех, кто причинил ему зло, и всех, кому не посчастливилось оказаться поблизости. В конечном счёте, ПИ должны победить эхо архонта Заергарна Кула и *Похитителя Душ*, до того, как они превратят Нексус Теней в пепел — а вместе с ним и шанс на обещанную прибыль!

Если ПИ преуспеют, *Похититель Душ* снова погрузится в спячку, а фракция, которую они решили поддержать (будь то Салейн Морн, рабы или даже они сами), получит полный контроль над Нексусом Теней. ПИ получают солидное вознаграждение, а также возможность воспользоваться прибылью города и его процветающих торговых сетей. Независимо от того, окажется ли Великое предприятие прибыльным для ПИ или нет, чтобы пережить это приключение они должны совершить великие подвиги, и рассказы об их безумных амбициях эхом разносятся между звёздами Пространства Коронус.

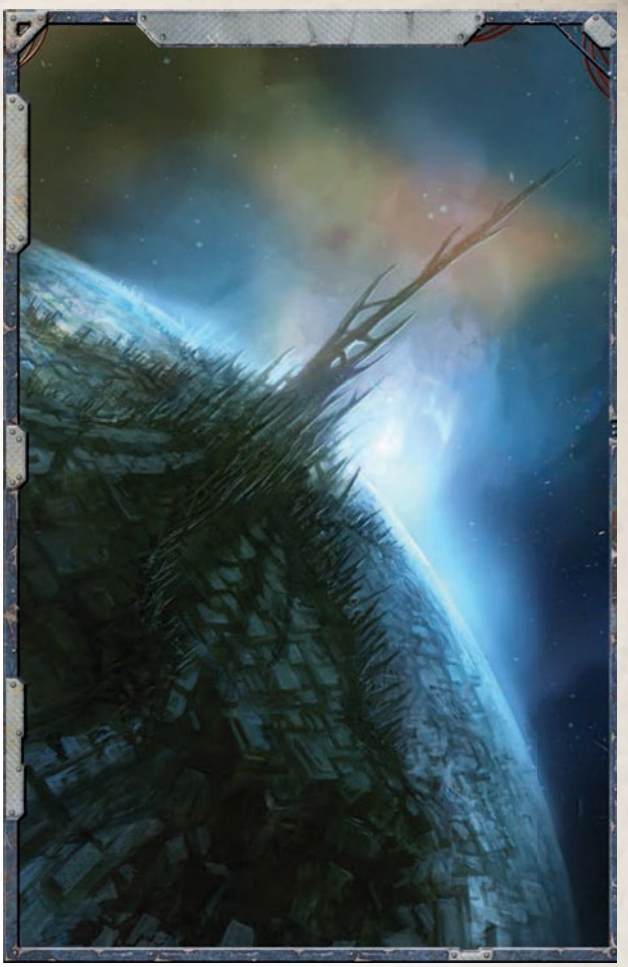
РУКОВОДСТВО МИ: ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАРЫ В КАЧЕСТВЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ

THE SOUL REAVER предоставляет игрокам возможность сыграть за друкхари. ПИ из тёмных эльдар могут присоединиться к Исследователям различными способами: либо как агенты Салейн Морн, посланные, чтобы помочь им украсть Похититель Душ, либо как союзники, встреченные ПИ во время приключений на улицах и башнях Нексуса. МИ может разрешить игрокам самим создавать персонажей тёмных эльдар только для этого приключения, в качестве альтернативы основным или дополнительных персонажей. В конце приключения каждый игрок может решить, хочет ли он использовать своего тёмного эльдара за пределами этого приключения, и, при условии одобрения МИ, этот персонаж может стать частью команды вольного торговца, сопровождая их в дальнейших приключениях (см. Главу IV: Коварный Путь для получения более подробной информации о создании и внедрении персонажей друкхари в систему ROGUE TRADER).

ОБЗОР: НЕКСУС ТЕНЕЙ

“Однажды всё, что останется от Империума, - это места, подобные Нексусу; обглоданные кости забытой расы, кишащие чужими городами и развращёнными культами ксеносов, которые ничего не знают о великой империи, которая когда-то правила их галактикой”.

– Аня Шен, лорд-капитан Агрессивного предложения



Нексус Теней - это мрачный и опасный рукотворный мир, контролируемый и частично развиваемый комморитами – одними из худших ксеносов, когда-либо выползавших в Пространстве. За годы, прошедшие с тех пор, как Салейн Морн обнаружила его местонахождение в Паутине, а затем, в союзе с архонтом Заергарном Кулом, захватила и заселила его, город разросся и превратился в популярный порт для тёмных эльдар и тех, кто торгует с ними. В качестве базы он обеспечивает отличное и хорошо скрытое место для набегов на близлежащий космос, в то время как удачное расположение внутри Паутины даёт доступ к сотням других миров, разбросанных по сегментуму Обскурус и за его пределами. Даже работорговцы из Тёмного Города покупают и продают свои товары в Нексусе или проводят время, наблюдая за кровавыми состязаниями на его аренах. Он заслужил репутацию среди друкхари как город, богатый рабами из слабо защищённых миров близлежащих секторов Империума и многочисленных разбросанных человеческих миров Пространства, отрезанных от безопасности и защиты флотов. Для многих подданных Империума, вывезенных из секторов, граничащих со звездами Гало, Нексус – последнее, ужасное место назначения, где они закончат свою жизнь рабами, работая в костяных ямах или проливая кровь на аренах.

В то время как вольные торговцы во многих портах по всему Пространству и даже в Каликсиде могут знать слухи о существовании Нексуса Теней, его фактическое местоположение является тщательно охраняемой тайной. Даже те ксеносы что торгуют с тёмными эльдарами, должны пройти через разрушенные и опасные изгибы и повороты Паутины, что без умелых штурманов крайне тяжело. Немногие ксеносы понимают Паутину, а эльдары рукотворных миров неохотно используют больше, чем часть разрушенной или нестабильной сети вокруг Каликсиды и Коронуса. Друкхари, особенно изгнанные из Комморры, более предприимчивы, готовы рисковать кораблями и рабами, чтобы найти новые пути через тёмные перекрёстки и тропинки Паутины. Но даже они должны ступать осторожно, и лишь немногие обладают навыками, чтобы регулярно достигать таких мест, как Нексус Теней. Город находится в особенно нестабильной части Паутины, подверженной проникновению Варпа и коллапсу реальности, и имеющие хорошую репутацию в Комморре тёмные эльдары, в основном избегают таких мест. Однако именно эта опасность делает Нексус идеальным местом для изгнанников, и такие как кабал Тёмных Шипов, находят его отличной базой для операций. В конце концов риск того, что сама реальность развалится на куски в любой момент ничто по сравнению с агонией, которую великие архонты Комморры обещают тем, кто их оскорбил.

Помимо секретности и труднодоступности, город также хорошо защищён от нападения с орбиты. Даже если флот достигнет Нексуса, он столкнётся со сложной сетью защитных башен и теневых полей, способных полностью дезориентировать атакующие суда и очистить небо от врагов с помощью лэнсов и торпед. На протяжении веков эта сеть защищала Нексус и отражала

потенциальные вторжения других кабалов и ксеносов. Контролировать ключи к активации комплекса обороны, значит контролировать каждое судно – желающее приземлиться или улететь, а значит быть хозяином всего Нексуса. В совокупности эти факторы веками скрывали Нексус Теней на пороге Империума; скрытый секрет, из которого тёмные эльдары могут грабить миры людей для собственного удовольствия.

ГЭЛАНСКАЯ СФЕРА

Гэланская Сфера, на которой был построен Нексус Теней, является древней человеческой реликвией давно забытой тёмной эпохи технологий. Размером с небольшую луну, покрытая башнями и антеннами, сфера была создана вокруг твёрдого ядра, остатков какого-то богатого минералами астероида, который автоматизированные системы медленно разрушают, добавляя всё больше и больше уровней к Сфере. Ни ксеносы, ни те немногие люди, у которых была возможность изучить её, не знают истинного назначения Сферы. Некоторые предполагают, что она была создана с целью длительного изучения системы или сектора, её основная цель - сбор информации за тысячи лет. То немногое, что кто-либо узнал о самоподдерживающихся системах и функциях восстановления сферы, а также о многочисленных датчиках и коммуникационных массивах, усеивающих её поверхность, предполагает, что у этой теории есть основания. Среди Адептус Механикус также есть те, кто утверждает, что нашёл запись о Гэланской Сфере в древней двоичной пиктограмме, закодированной в повреждённом когитаторе на Мирах Станков, и между технолексографами бушуют споры о том, что: предполагает ли эта запись, что она человеческого происхождения; описывает дату, когда сфера была создана; прошлого обнаружения Адептус Механикус или это пятно на самой августейшей памяти когитатора, вызванное утечкой охлаждающей жидкости в М.38.

Как сфера попала в Паутину, тоже остаётся загадкой. Заброшенная на неисчислимые века, Сфера могла продрейфовать через врата или даже быть притянута к ним древними программами и протоколами когитаторов, стремящихся изучить брешь в Паутине, которую она воспринимала как небесное явление. С другой стороны, возможно, что какая-то неизвестная сила с непостижимой целью переместила её в Паутину. Попав в внутрь, Сфера провела эоны, дрейфуя из одной области в другую, прежде чем попасть в ловушку слияния древних течений и силовых полей ксеносов. Теперь она плавает в относительно стабильном положении – ещё один обломок забытой эпохи просвещения.

НАХОЖДЕНИЕ КАБАЛОМ ТЁМНЫХ ШИПОВ

Именно Салейн Морн и её кабал впервые переоткрыли и решили использовать Гэланскую Сферу. После изгнания из Комморры архонт провела годы, блуждая по Паутине со своим флотом, совершая набеги на миры и ища место, которое можно было бы назвать своим. Сфера, с её хорошо скрытым местоположением и древней технологией, представляла собой идеальное место для нового дома. К несчастью для Салейн, защита сферы и легионы стражей-сервиторов были слишком многочисленны и могущественны, чтобы её кабал мог справиться в одиночку. Так что, Салейн заключила союз с Заергарном Кулом и его кабалом Треснувшего Когтя, вместе они очистили город от его древней человеческой защиты, уничтожив то, что не могли контролировать, и запечатав районы, которые не могли заселить.

Несмотря на то, что их силы обеспечили посадочную зону и деактивировали устаревшую орбитальную оборону, тёмным эльдарам потребовались годы для расчистки тех районов, где они хотели построить свой город. По мере того, как всё больше тёмных эльдар прибывали в Нексус, новые секции очищались от древней автоматической защиты. Часто тёмные эльдары загоняли тысячи рабов в район, только чтобы выявить эти опасности или просто, чтобы башни израсходовали боеприпасы, перед тем как её можно было бы уничтожить. Другим расам ксеносов также было разрешено селиться в Нексусе в рамках торговых миссий, хотя этим ксеносам пришлось

расчищать свои собственные территории для проживания. Долговременным результатом этого завоевания тёмными эльдарами и их союзниками является то, что во многих районах Нексуса всё ещё видны следы сражений, а изломанные остатки боевой техники Сферы – обычное зрелище на его улицах. Время от времени старые защитники Нексуса снова поднимают головы, но тёмные эльдары обычно быстро их подавляют.

ЦЕНТР РАБОТОРГОВЛИ

Почти сразу после прибытия комморритов и основания порта, Нексус начал функционировать как центр торговли и базы для набегов. Близкое расположение к Коронусу и Каликсиде открыло новые возможности для работорговцев, в том числе миры, которые раньше были недосягаемы или слишком опасны для набегов с использованием разрушенных остатков Паутины. Нексус Теней быстро вырос и разбогател за счёт рабов, несмотря на то, что большинство тёмных эльдар Комморры, по крайней мере, открыто избегают проклятого места и живущих там изгоев. Однако ксеносы Коронуса и отступники Вопящего Вихря не испытывают подобных угрызений совести и считают Нексус полезным местом для торговли и сбора, местом, далёким от Империума и крайне враждебным его агентам. Салейн приветствовала такие группировки из-за богатства и влияния, которые они предлагали, а также из-за дополнительной защиты от желающих отобрать город. По иронии судьбы для Морн, это оказалась не внешняя сила, а один из соплеменников, Заергарн Кул, узурпировавший власть и изгнавший её в Паутину, до того, как она смогла сделать то же самое с ним. Для многих обитателей Нексуса смена власти мало что значила, особенно для рабов, для которых один архонт тёмных эльдар мало отличен от другого.

ОБИТАТЕЛИ НЕКСУСА

Хотя кабал Треснувшего Когтя контролирует Нексус Теней, он не может удерживать власть без помощи Засохшего Клинка и её лидера, Аньялры. Небольшое влияние Тёмных Шипов, также сохраняется в городе, и непостоянная лояльность многих друкхари, населяющих город, может легко снова перейти на сторону Салейн, если её возвращение к власти покажется неизбежным.

КАБАЛ ТРЕСНУВШЕГО КОГТЯ

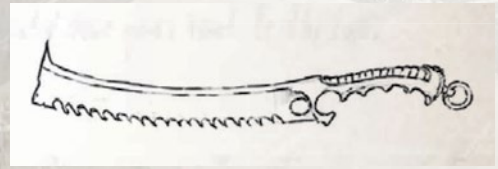
“Предательство - это неотъемлемое право нашего народа и сущность нашего существования. Наша хватка на желаемом должна быть такой крепкой, чтобы ногти трескались, а пальцы кровоточили”.

– Заергарн Кул, архонт кабала Треснувшего Когтя

Заергарн Кул был любимым сыном Комморры в течение долгих столетий, но в конце концов колесо фортуны неизбежно повернулось против него, когда он вызвал гнев ряда могущественных фракций. Уничтожению он предпочёл изгнание, и немедленно начал искать новое убежище, из которого он мог бы укрепить свою власть. С этой целью он разыскал Салейн Морн, чей кабал Тёмных Шипов недавно обнаружила Гэланскую Сферу, и предложил ей столь необходимую силу для захвата. Когда Заергарн присоединился к Салейн, он привёл с собой значительное количество воинов и рабов, а также рейдовый флот из многочисленных судов, сравнимый с тем, что уже было у Салейн. Вскоре после этого Заергарн даже заманил гомункула по имени Дрекар и его ковен, Сшитую Спираль, в Нексус для предоставления своих уникальных услуг кабалам. Вместе этих сил было более чем достаточно для отвоевания части Гэланской Сферы в качестве своего нового дома.

С тех пор как Салейн была изгнана, а её кабал по большей части уничтожен, силы Заергарна взяли полный контроль над Нексусом. Треснувший Коготь поглотил многих воинов и рабов Тёмных Шипов, и многие союзники и контакты Салейн за пределами Нексуса нашли нового партнёра в лице Заергарна. В результате этого кабал представляет собой единственную крупнейшую силу в Нексусе и эффективно контролирует его улицы и небо над искривленными башнями. Практически все тёмные эльдары, с которыми ПИ сталкиваются в Нексусе, являются частью кабала или тесно связаны с ним и находятся в городе только с его разрешения. Заегарн командует из зиккурата, никто не видел его за пределами крепости с тех пор, как во время первого конфликта за крепость Салейн послала убийцу. Тем не менее, от его имени в Артериях, Костях и других частях Нексуса действуют множество лордов и капитанов, отдающих приказы его именем. Дрекар, в частности, является лицом кабала, и когда нужно решить особо важные дела, обычно появляется именно этот гомункул.

Воины Треснувшего Когтя отличаются от других обитателей Нексуса доспехами цвета крови и использованием специально модифицированного и оснащённого лезвиями осколкового оружия. Местные жители и гости одинаково внимательны и держатся подальше от них, дабы не пострадать от жестокости ксеносов. Все члены Когтя и даже те рабы, которые обязаны им служить, знают, что Нексусом правит их архонт, и относятся ко всем остальным соответственно. Любой, с кем Исследователи столкнутся за пределами кабала, предупредит, что никогда не стоит бросать вызов воинам Треснувшего Когтя, поскольку нет никого достаточно храброго или глупого, чтобы помешать им делать то, что заблагорассудится. Тем не менее, несмотря на господство над Нексусом Теней, кабал едва ли беспокоится об охране каждой части города, и редко снисходит до поверхности Сферы или окраин поселения.



КУЛЬТ ЗАСОХШЕГО КЛИНКА

“Я стремилась к совершенству ещё до того, как ты родился, и поиски будут продолжаться ещё долго после того, как ты умрёшь. Вопрос только в том, станет ли твоя смерть ещё одним шагом на пути к совершенному убийству?”

– Аньялра, суккуб культа Засохшего Клинка

В тени Треснувшего Когтя находится культ Засохшего Клинка и его суккуба, Аньялра. Этот культ ведьм является костяком для работорговли. Он пережил свой подъём и процветание с тех пор, как заключил союз с Салейн и Заергарном в первые годы их поселения на Нексусе. Хотя культ менее многочислен и влиятелен, чем кабал Кула, он не менее важен для управления городом. Именно игры Кровавых Ям, а также животные и рабы, которых они держат, составляют большую часть торговли, которая и поддерживает город. В отличие от Заергарна и его кабала, культ Засохшего Клинка не слишком интересуется тем, что происходит за стенами его арен, и занят только торговцами, закупкой и подготовкой рабов к бою. Отчасти это предложение садистских развлечений, которые тёмные эльдары считают жизненно важными для своего существования и к которым другие обитатели Пространства также тянутся из болезненного любопытства. У Аньялры нет стремления к политике, вбившей клин между Заергарном и Салейн (хотя в то время она действительно оказалась между двумя враждующими архонтами), и теперь она более чем довольна тем, что Заергарн решил не покидать зиккурат и что кабал Треснувшего Когтя не лезет в её делах.

Что действительно интересует Аньялру и культ, так это кровавый спорт, который

она устраивает в Кровавых ямах, а также приобретение подходящих рабов и животных для этих игр. Культ более чем согласен торговать с ПИ, если, конечно, они смогут предложить такой товар, и приглашает их увидеть свой продукт в действии, если уже сами ПИ захотят иметь дело с культом. Однако Аньялра, как правило, невосприимчива к идее возвращения Салейн или к любым амбициям свергнуть Заергарна просто потому, что это означало бы изменение статус-кво. Как и многие лидеры тёмных эльдар, Аньялра предпочитает выжидать и высматривать победителя, чтобы потом присоединиться к нему. Она сама не вступит в игру, пока её работорговля и драгоценные игры остаются нетронутыми.

КАБАЛ ТЁМНЫХ ШИПОВ

"Если нужно, выжидайте и планируйте столетие, но наносите удар в мгновение ока. Как только начнёте действовать, вы не должны останавливаться, пока не пожнёте свою победу. Иначе смерть".

– Салейн Морн, архонт кабала Тёмных Шипов

После разгрома Салейн, Заергарн присоединил большую часть её сил к своему кабалу. Тем не менее, в городе всё ещё скрывается несколько ксеносов сохранивших верность Шипам. Будут ли эти лояльные кадры (как среди самих тёмных эльдар, так и других ксеносов населяющих город) задействованы в ходе приключения для помощи ПИ, зависит от МИ. Их немного и некоторые служат Треснувшему Когтю, храня молчание и скрывая своё истинное мнение по поводу управления Нексусом. Такие индивиды вряд ли будут стараться изо всех сил или подвергать свою жизнь риску (они бы не продержались так долго с такими благородными идеалами, которые в любом случае являются проклятием для коварных друкхари), но могли бы предоставить информацию или незаметную помощь (например, открыть порталы внутри зиккурата или незаметно пронести Исследователям оружие, если их вдруг схватили). Однако даже готовых к сотрудничеству требуется правильно заинтересовать.

МЕНЬШИЕ ФРАКЦИИ

Нексус также является домом для небольшого количества других ксеносов и даже людей, ибо у всех свои планы и причины искать тёмный уголок в галактике. МИ может использовать любую или все эти фракции, для помощи или в качестве препятствия амбициям ПИ в Нексусе. Чтобы облегчить МИ задачу, у каждой фракции есть раздел с подробным описанием целей и того, как они могут взаимодействовать с Исследователями в качестве союзников или врагов.

МИ также может включать другие группы в политику и торговлю Нексуса, поскольку возможно, что почти любая раса, имеющая влияние в Пространстве, также может доступ к городу комморритов. Это может включать как более ориентированные на торговлю группировки, такие как человеческие пираты или работорговцы, или даже агенты еретических технокультов, поднявшихся из Вопящего Вихря для изучения Сферы и использования её силы.

КУЛЬТ ЛОЖНОГО РАССВЕТА

Близость Вопящего Вихря и его заражённых миров означает, что Нексус является пристанищем последователей Тёмных Богов, пришедших из глубин этого проклятого места в поисках рабов, богатства или союза с тёмными эльдарами для более гнусных целей. Кабал Треснувшего Когтя не испытывает особой любви или ненависти к обитателям Вихря и позволяет им входить в город, если они готовы торговать и не подрывают его власть. Это никак не влияет на их поведение и поэтому в Артериях есть немало тёмных уголков, в которых стены испещрены непристойными символами, а культы Хаоса пустили корни.

Среди этих отступников - последователи Ложного Рассвета, разношёрстного культа, возглавляемого преданным сцинтилланским дворянином по имени Хенарис Тинис, привлечённым к Нексусу историями о Похитителе

Душ. Хенарис считает, что корабль содержит духов, запертых в его кристаллической оболочке. И поэтому хочет принести их в жертву Тёмному Лорду Наслаждения. Его культ, сначала состоящий только из нескольких поиздержавшихся изгнанных каликсианских дворян и их слуг, вырос с момента прибытия в Нексус. С годами численность росла небольшими, но неуклонными темпами, поскольку странники и еретики, некоторые из миров Вихря, другие, спасаясь от преследований в Империуме, нашли убежище в Нексусе. Однако даже в этом случае Хенарису не хватает сил для того, чтобы добраться до *Похитителя Душ*, не говоря уже о том, чтобы уничтожить в ритуале. До сих пор его грандиозный план оставался чисто концептуальным, отчасти потому, что культ капризен и разделён в своей преданности Разрушительным Силам, а отчасти потому, что несмотря на все еретические увлечения, ему не хватает какой-либо истинной колдовской силы.

В прибытии ПИ он видит дар от Хранителя секретов и путь к цели и славе своего бога. Даже если Тинис не узнает об их намерениях сразу, его заинтересует их статус в качестве вольных торговцев и любых связях, которые они могут иметь с сектором Каликсис. ПИ, обладающие какими-либо знаниями, относящимися к сцинтилланской или каликсианской знати, вероятно, узнают название Дома Тиниса и могут знать о Хенарисе и причине его изгнания больше, чем ему хотелось бы.

Цели: Культ Ложного Рассвета хочет принести в жертву Слаанеш духов из *Похитителя Душ*, дабы заслужить благосклонность и привлечь взор бога. Чтобы сделать это, им нужно завладеть сосудом с кристаллами и камнями, содержащие многочисленных духов, а затем уничтожить их в ходе сложного ритуала. Культ также особенно заинтересован в Нейе Тромейн, и Хенарис считает её мистическим стержнем, нужный для проведения ритуала, хотя она сама не заинтересована в его планах и не разделяет лояльности к Разрушительным Силам.

Как союзники: Хенарис не великий воин, всего лишь худой, стареющий мужчина с осанкой и ветхим одеянием, доказывающими благородное происхождение, но имеющий лишь тень из тех ресурсов, которыми когда-то обладала его семья. Его культ вряд ли можно назвать военной организацией, и в него входят разные неприятные личности, которые отвергли имперское общество для жизни на окраине Нексуса Теней, где они могли свободно поклоняться своим богам. Самым большим преимуществом Хенариса для ПИ является то, что он прожил в Нексусе много лет и знает многие его секреты. Для получения поддержки Хенариса требуется, по крайней мере, пройти **Серьёзный (+0) тест на Обаяние**. Исследователи открыто связанные с Империумом, получают штраф -30, а ПИ, открыто преданные Хаосу – бонус +30. Хенарис предлагает свою поддержку независимо от результатов теста (или других социальных взаимодействий с ним), но если он не убеждён в благочестии ПИ к Губительным Силам, он планирует предательство с самого начала.

Как враги: Этот культ стремится заполучить корабль для славы только своего культа. Но если Хенарис решит, что добыча ускользает из рук, то призовёт на помощь из Вихря других последователей Тёмных богов. Это может привести в Нексус очень неприятных личностей и существ, что вызовет проблемы как у ПИ, так и у самого Хенариса, если он столкнется лицом к лицу с истинным чемпионом Хаоса.

Активы: У Хенариса на побегушках примерно 20 оборванных культистов, плюс еще 200, которые номинально присягают ему на верность, но будут подчиняться только до тех пор, пока это удобно и в их собственных интересах. Эти силы рассеяны по всему Нексусу Теней, в основном занимая Артерии, и слышат многое, что в противном случае могло бы быть проигнорировано или забыто. Он может собрать этот сброд в небольшую армию за несколько дней, хотя немногие из них являются обученными солдатами. Последователи используют статистику для Отступников со стр. 435 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**, сам Хенарис получает бонус +10 к своим характеристикам Общительности и Интеллекта, а также обучен Обыденному Знанию (тёмные эльдары, Нексус Теней) и Языкознанию (тёмные эльдары).

СЫНОВЬЯ КОММОРРЫ

В то время как кабал Треснувшего Когтя является доминирующей силой в Нексусе, тайная торговля с Комморрой и другими поселениями тёмных эльдар означает, что многие агенты кабал и культов из-за пределов проходят через Нексус Теней. Большинство из них - второстепенные слуги архонтов, не обладающие собственной властью. Некоторые, однако, являются дворянами, любящие заниматься своими делами самостоятельно, или пиратами, не имеющие

постоянных баз и пришвартовывающие свои корабли в Нексусе для дозаправки и ремонта. Эти комморриты являются свободными агентами в сети политики ксеносов, и могут как помогать, так и препятствовать ПИ в зависимости от собственных мелочных целей и амбиций.

МИ может использовать этих ксеносов как самостоятельную меньшую фракцию и источник неигровых персонажей для влияния на действия союзников ПИ и других тёмных эльдар в городе. А также для укрепления представления о том, что друкхари не представляют собой единую расу с одним лидером или мотивацией. Среди этих ксеносов могут быть дворяне, всё ещё поддерживающие Салейн, или те, кого Заергарн обидел в прошлом, и, возможно, они захотят предложить небольшую помощь. Точно так же некоторые могут быть заинтересованы исключительно в прибыли, что выглядит мрачным отражением собственных амбиций ПИ — капитанов и пиратов, у которых нет хозяев или клятв, кроме тех, которые они дают на борту своих кораблей.

КОЛЬЦО КОНСОРВАНЫ

Торговля артефактами ксеносов и запрещёнными технологиями очень прибыльна, и в пределах Пространства есть множество лиц и организаций переправляющих эти предметы в Империум, обычно через Каликсиду. В Нексусе эти силы в совокупности известны как Кольцо Консорваны, поскольку их возглавляет женщина по имени Сирисса Консорвана, бывший капитан Имперского флота и опытный пират. Сирисса уже несколько месяцев живёт в Нексусе, после того как прошла по тропе рабов к его местоположению и осознала богатство технологий ксеносов и древних артефактов, которые предлагает город. За это короткое время она организовала различных мусорщиков и других торговцев в свободный альянс и начала доставку товаров обратно в Поступь, а также устранила нескольких холодных торговцев, отказавшихся присоединиться к “ассоциации друзей”.

Хотя Сирисса смогла изъять технологии из Сферы и организовать торговлю с тёмными эльдарами, она хочет получить по-настоящему большой куш, что-то, что могло бы оправдать трудности жизни в Нексусе. Недавно она узнала о Похитителе Душ и историю о его силе, хотя и не знает, что это корабль, только то, что он спрятан где-то в зиккурате. Сирисса нацелилась на кражу корабля и разграбления всего и всех, в качестве завершения своего пребывания в Нексусе. Консорвана считает, что с таким артефактом могла бы обеспечить себя на всю жизнь, купив себе луну или корабль, и не интересуется самим предметом, только его ценой. После того, как она узнаёт о цели прибытия Исследователей, Сирисса начинает претворять свой план в действие. Из всех обитателей Нексуса только она может узнать ПИ, если те хоть раз посещали Поступь или сделали себе какое-либо имя в Коронусе. Даже если она не знает лично, вполне вероятно, учитывая её длинный список контактов, что у них общие друзья (или враги).

Цели: Кольцо Консорваны жаждет богатства, простого и понятного, и Сирисса хочет получить вознаграждение, которое может принести *Похититель Душ*. Если дела пойдут плохо и она не сможет единолично управлять кораблём ксеносов, то согласится разделить награду после захвата. Сирисса также хочет помочь освободить свою коллегу по холодному ремеслу, Аню Шен из Кровавых Ям, в качестве погашения старого долга. Конечно, она предпочла бы сделать это, не разозлив тёмных эльдар (по крайней мере, до тех пор, пока не решит окончательно покинуть город набив трюмы своих кораблей сокровищами друкхари).

Как союзники: Учитывая недолгое пребывание, Сирисса располагает лишь ограниченной информацией о Нексусе. Тем не менее, её ресурсы довольно значительны, учитывая связи с Пространством, и она может многое предложить в плане внешней поддержки. Как союзник, может доставать вещи для ПИ из-за пределов Нексуса или помогать им передвигаться по городу незамеченными на борту транспортов и кораблей агентов Кольца - разумеется, за определённую плату. Сирисса предлагает информацию достаточно свободно, но для того, чтобы она выделила реальные ресурсы, требуется пройти **Сложный (-10) Тест на Обаяние**. Если ПИ провалят тест (или другие социальные взаимодействия с ней), Сирисса в любом случае предлагает свою поддержку, но рассматривает ПИ как ещё один набор целей, с которыми можно сперва поторговать, а затем ограбить в удобный момент.

Как Враги: Кольцо Консорваны ценит шанс получить прибыль превыше всего, и если кажется, что они могут заработать больше тронов, сдав или предав ПИ, то без раздумья это сделают. Однако они не склонны к чрезмерному риску и обычно отступают перед лицом значительной силы.

Активы: Сирисса использует профиль капитана космических пиратов со стр. 435 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**. В её распоряжении два фрегата типа «Меч» и одно паломническое судно типа «Иерихон» (профили судов см. на стр. 219-220 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**). У неё также есть два отряда из пяти присягнувших телохранителей, которые защищают и выполняют её задачи в Нексусе Теней (профиль см. на стр. 434 ОКП ROGUE TRADER v1.23).

ЛУНА РАЗБОЙНИКОВ

Нексус Теней - это искусственно построенный планетоид, чья поверхность представляет собой сложную сеть сооружений, башен и опор, спускающихся к ядру из хрипящих машин и дробящих механизмов. Спроектированный давно забытыми архитекторами, его некогда упорядоченная поверхность и камеры, целеустремлённые башни и сенсорные антенны, а также симбиотическая коллекция производственных мощностей пришли в упадок за долгие века одинокого дрейфа в пустоте. За это время Сфера отклонилась от своего древнего предназначения: целые участки обесточиваются и разваливаются, деформируются сошедшими с ума машинами или перестраиваются ошибочными программами когитаторов, бесконечно изготавливающими и собирающими ненужные секции без какой-либо цели, кроме как добавить к имеющемся лабиринту ещё больше секций и башен. Вдобавок к повреждённым системам и влиянию времени, неуклонно разъедающим структуры, она получила повреждения во время долгого и одинокого путешествия через пустоту. Удары астероидов и обломков пробили дыры в поверхности и разрушили башни; радиация и небесные энергии очистили районы от жизни, сделав их смертельно опасными для любого неосторожного, а в некоторых районах сфера подобрала нежелательных пассажиров – существ, прибывших на дрейфующих обломках и корпусах, часть из которых сгинула, а другая размножилась и начала процветать в неизведанных уголках планетоида.

Самым большим изменением в Сфере было, конечно же, прибытие тёмных эльдар. До появления ксеносов-садистов, это был не более чем корабль-призрак огромных размеров, дрейфующий в пустоте и населённый безмозглыми зверями и полубезумными машинами. Именно Салейн и её кабал увидели потенциал проклятого мира, и поэтому они преодолели его первоначальную защиту, вырезали для себя место в самой нетронутой области сферы и, таким образом, создали то, что должно было стать Нексусом Теней. Затем они захватили многочисленные башни и другие сооружения, добавляя к ним свои собственные, пока не посеяли первые семена города. Оттуда они двинулись наружу и вниз по заброшенным и пустым пространствам планетоида, гоня перед собой бесцельные машины и инопланетных хищников. Там, где они сталкивались с сильным сопротивлением или вступали в контакт с зоной, опасной для жизни, или слишком сильно защищенной автоматическими средствами защиты, они поворачивали. В конце концов, Сфера содержала тысячи и тысячи километров камер, коридоров и уровней, которые можно было исследовать и использовать, и не было необходимости тратить ненужные ресурсы на захват определённой области или зоны. Результатом многолетней экспансии стало странное слияние города тёмных эльдар с руинами Сферы. Друкхари искажают многие существующие структуры и системы в своих собственных целях, полностью игнорируя другие, оставляя многие нетронутыми и заброшенными даже в самом сердце своих поселений. Прибытие других рас ксеносов ещё больше расширило границы Нексуса, и эти новые виды и фракции претендовали на свои собственные территории среди руин, часто вдали от города, обеспечивая лучшую защиту и, прежде всего, конфиденциальность. Даже после десятилетий экспансии и застройки, большая часть сферы остается неисследованной и игнорируемой, особенно нижние уровни, где всё ещё властвуют древние машины. Только глупцы копают слишком жадно и слишком глубоко…

ЗИККУРАТ ЗАЕРГАРНА

Величайшая и мощнейшая крепость в Нексусе Теней — это дворец Заергарна Кула. Первоначально делимый с Салейн, он до сих пор является самым впечатляющим сооружением в Нексусе. Это центр силы Треснувшего Когтя и сердце правления друкхари в Нексусе. Он хорошо охраняется и внушает страх – его чёрные башни, украшенные изогнутыми остроконечными контрфорсами и увенчанные зазубренными шипами, возвышаются над городом. Во дворец приглашают только избранных, и только самым удачливым предоставляется возможность снова покинуть его.

Большинство из тех, кто живёт в тени дворца архонта, не имеет дел с правителями Нексуса, им достаточно торговли с другими тёмными эльдарами или ксеносами и главное держаться подальше от смертоносных махинаций политики.

Дворец Кула представляет собой ужасное зрелище и является таким же признаком его господства над Нексусом, как и местом силы. Хотя он правит совместно с культом Засохшего Клинка и полагается на них в отношении рабов и игр, всё же именно он командует истинной военной мощью в Нексусе. Заергарн владеет ключом, приводящий в действие "Сеть Бритвы" – мощную орбитальную оборонительную систему Нексуса, что даёт ему полный контроль над всеми перевозками в Нексус и из него. Зиккурат также является основным гарнизоном и арсеналом Треснувшего Когтя и тысячи воинов-кабалитов заполняют его нижние уровни вместе с десятками гравициклов и рейдеров, которые в любой момент могут атаковать и подавить любое сопротивление в городе. Те, кто входит в зиккурат и хочет получить аудиенцию у правителя, должны пройти через гарнизон. Это тщательно отрепетированная процедура, которую Заергарн спланировал давным-давно, так что любой, кто имеет с ним дело, должен сначала увидеть вблизи степень его военной мощи и количество войск и машин, которые он может задействовать в случае необходимости.

Зиккурат возвышается над Нексусом, и его можно увидеть практически из любой точки владений тёмных эльдар на сфере, мрачное напоминание о пристальном взгляде кабала и его власти над всеми. Заергарн выбрал его как из-за его размера, так и из-за уже установленной защиты. Здание имеет форму широкого тупого зуба и украшен друкхарскими шпилями, полностью скрывшими первоначальную форму. Первоначально зиккурат являлся одним из трёх огромных командных постов, возведённых создателями Сферы для размещения командиров и управления сферой в пространстве. Таким образом, дворец разделяет многие характеристики мостика космического корабля, только в гораздо большем масштабе. Когда Салейн впервые столкнулась с планетоидом, она отметила три зиккурата как вероятные места для поселения и создания центра для города. Однако последующая разведка показала, что из трёх одно было разрушено и рухнуло вовнутрь Сферы, в то время как другое находилось слишком близко к радиоактивной зоне. Эти факторы сыграли решающую роль в выборе Нексуса Теней в качестве "столицы".

Первоначально и Салейн, и Заергарн делили зиккурат между своими кабалами. В первые дни существования Нексуса было достаточно места, чтобы обе силы могли удобно рассредоточиться по всей структуре без необходимости слишком часто пересекаться. По мере того, как город рос, контроль над зиккуратом становился всё большей проблемой, особенно в тех регионах, где были системы связи с оборонной сетью Сферы. Сначала оба архонта расширили свои зоны, построив башни и расширяя помещения, превратив зиккурат в кошмар из извилистых коридоров и башен, соединённых запутанными переходами. В конце концов напряжённость и интриги переросли в открытый конфликт, в котором Салейн проиграла и вынуждена была бежать.

После того, как Заергарн обрёл полноту власти, он превратил зиккурат в наиболее защищённую часть Нексуса, почти неприступную для любого внешнего нападения. Внешние слои крепости, а также нижние уровни занимают гарнизон Треснувшего Когтя и представляют собой обширную коллекцию тренировочных ям, жилых помещений, загонов для рабов

и оружейных складов. Залы зиккурата тщательно охраняются и патрилируются, так что злоумышленники и нарушители, как правило, караются на месте. Даже рабов, которые заблудились, пытаясь выполнить волю хозяина, расстреливают – тёмным эльдарам не нужны объяснения, только желание немного попрактиковаться в стрельбе. В этих областях Дрекар для прикрытия множества слепых зон в обороне, также активировал и усилил многие из первоначальных средств защиты Сферы, особенно на нижних уровнях, где кабалиты не соизволят проводить слишком много времени. Они варьируются от башенок до тайников с существами, модифицированными безумным искусством гомункулов. Даже без защитных сооружений и патрулей внешняя оболочка и нижние уровни дворца представляют собой запутанный лабиринт, непроходимый для тех, кто не знаком планировкой. В дополнение к новым коридорам и камерам, добавленным тёмными эльдарами, многие другие были запечатаны или разрушены во время первых боёв и никогда не ремонтировались. Единственный верный способ найти путь во внутренние покои – это следовать за патрулём или каким-то образом подключиться ко всё ещё дремлющим древним когитаторам.

Верхние уровни зиккурата когда-то были комплексом сенсорных панелей и вокс-башен, направляющих Сферу через пустоту. С момента прихода комморритов большинство башен и смотровых куполов были превращены в особняки привилегированной знати или гарнизоны-ангары воздушных войск. Тёмные эльдары построили собственные фирменные шпили, а также сложную сеть мостов через всю корону зиккурата, придавая ему вид тянущегося к чернильному небу и обернутого паутиной кисти скелета. Башни также находятся там, где защита зиккурата наиболее сильна. В дополнение к воздушным войскам, есть десятки турелей и артиллерийских куполов, способных поражать корабли на орбите. Для тёмных эльдар башни и их особняки – игровая площадка, где кабал Треснувшего Когтя развлекает важных посетителей и проводит специальные частные игры высоко над городом. В самой большой центральной башне также находится сад “Мир Смерти” – коллекция самых опасных и агрессивных растений из дюжины миров, тщательно отобранных для создания прекрасного рокового дендрария, за которым ухаживают Дрекар и члены его ковена. С мостков над садами гости кабала наблюдают за устрашающей флорой в действии, когда они пожирают, отравляют или растворяют перепуганных рабов, выпущенных на свободу в элегантном адском пейзаже. В других башнях хранятся бесчисленные другие мрачные коллекции, включая как обширный зверинец, так и гротесков, собранных за многие годы рейдов и экспериментов Дрекара.

Глубокие камеры под зиккуратом являются наиболее труднодоступными и защищены многочисленными постами и защитными системами, установленными Сшитой Спиралью. В этих камерах мало рабов, кроме тех, кого создали гомункулы, и те несчастные, которых посылают туда служить, неизбежно оказываются на столах для экспериментов. Внутренние покои Заергарна находятся в самом сердце зиккурата, в нескольких километрах над владениями, которые кабал Треснувшего Когтя уступает Сшитой Спирали. *Похититель Душ*, величайшая награда кабала и ключ к их господству над Нексусом Теней, также покоится здесь. Давным-давно Заергарн проделал дыру в зиккурате и спрятал туда корабль, запечатав того в городе. Именно *Похититель Душ* дал Кулу преимущество в победе над Салейн (см. главу **Скорбная история**), он также приводит в действие Сеть Бритвы, без которой Нексус был бы в значительной степени беззащитен. Почти семь километров в длину и несколько километров в поперечнике, это судно занимает большую часть внутренних помещений, коридоры, соединяющиеся с кораблем и его носом, образуют фундамент центральной башни Заергарна, возвышающаяся над всеми остальными. Переход от зиккурата к кораблю отчётлив и безошибочен: холодные, серые стены из пластали с прямоугольными герметичными дверями и тяжёлыми переборками, покрытыми эльдарскими рунами, уступают место почерневшим, гниющим аркам, рифлёным опорам, испещрёнными искривлённой резьбой, и украшенными пульсирующими тошнотворным свечением камнями.

Говорят, что именно здесь, в сердце корабля ксеносов, где воздух наполнен шёпотом, а на входящего давит тяжёлым грузом странное чувство беспокойства, обитает Заергарн. Только самые избранные из его последователей могут ступить на *Похититель Душ*, а верные слуги Дрекара охраняют каждый вход, стоя на страже с приказом убивать любого, кто может потревожить архонта. В результате мало кто знает, что находится внутри корабля, и ещё меньше тех, кто видел больше, чем часть его помещений и кают. Однако те, кто обитает

во внутренних покоях зиккурата, знают, что в корабле есть сила, которую может почувствовать любой, кто вынужден жить рядом с ним. Ходят даже слухи, что древний сосуд каким-то образом имеет власть над самим архонтом.

ПОХИТИТЕЛЬ ДУШ

Обнаруженный в забытых глубинах за пределами звёзд Гало, *Похититель Душ* - это судно непривычного дизайна и древней, сверхъестественной силы. Заергарн впервые наткнулся на корабль, когда искал союзников против Салейн. Архонт имел дело со всевозможными ксеносами и существами пустоты, торгуя всем, от рабов до секретов, в поисках преимущества или слабости, которые можно было бы использовать против своего соперника. Одна из таких сделок была заключена с торговцем из расы стриксис, указавший ему на местонахождение инопланетного корабля далеко за пределами звёзд Гало. Стриксис поведал, что корабль каким-то образом одержим великим злым духом, которого архонт мог бы использовать против своих врагов. Хотя он также утверждал, что его собственная команда была слишком напугана, чтобы попытаться завладеть кораблём для себя. Услышав историю, Заергарн заподозрил, что это может быть за корабль, и отправил свои суда для возвращения. По их возвращении, подозрения подтвердились едва он ступил на борт и найдя тысячи слабо светящихся камней во внутренней структуре. Корабль был слишком сильно повреждён, чтобы эффективно бороздить космос, а также оказался порченным и заболевшим бесчисленными веками дрейфа во тьме, но для собственных целей архонта он был идеален. С помощью своего гомункула Дрекара Заергарн смог использовать энергию корабля в своих целях, назвав того *Похититель Душ*, в честь новоприобретённой власти над энергиями смерти.

Похититель Душ является проводником душ и даёт тем, кто понимает это способность направлять энергию от смерти. Это также большой запас духовной силы, и его тысячи странных, светящихся камней могут быть использованы для получения энергии для подпитки технологии тёмных эльдар, особенно в паутине, где такие энергии текут более свободно. Во время борьбы с Салейн Заергарн использовал корабль для питания обороны зиккурата, что и дало ему преимущество, даже после того, как она отключила генераторы, которые обычно и давали Паутине Бритвы её убойную силу. После этого он интегрировал повреждённый сосуд в свой дворец и связал его энергию с остальной частью города получив беспрецедентный контроль. Кабал Треснувшего Когтя использует искривлённую кристаллическую и костную структуру *Похитителя Душ* в качестве канала для духовной энергии, которая получает силу от каждой смерти, происходящей в Нексусе, давая правящему кабалу почти безграничный запас энергии и железную хватку за всем, что происходит в городе.

КРОВАВЫЕ ЯМЫ

За дворцом во всех направлениях простираются башни и огромные металлические каньоны города. Среди них второе по величине скопление сооружений, населённых ксеносами: бойцовские Кровавые Ямы. Это владения культа Засохшего Клинка, центр жестоких игр и процветающей работорговли, которая только и поддерживает жизнь Нексуса. Засохший Клинок превратил ямы, расположенные вокруг гравитационной пасти Сферы, в серию нисходящих уровней, уходящих глубоко в сердце искусственной луны. На каждом уровне они проводят игры,

содержат рабов и тренируют гладиаторов. Некоторые уровни также отданы диким зверям и разведению монстров. Эти области отделены от остальной части Ямы огромными древними взрывозащищёнными дверями и переборками, которые в случае чего можно легко открыть. Тёмные эльдары внедрили многие из старых антигравитационных механизмов (совокупно известных как гравитационная пасть) в боевые ямы, что позволяет им расширять или объединять свои арены нажатием рычага или открывать врата-пол глубоко в пылающее сердце Сферы для сбрасывания мёртвых и неугодных рабов и животных.

Гравитационная пасть изначально была сконструирована так, чтобы Гэланская Сфера могла поглощать астероиды для последующего направления в глубинные печи и превращения тех в сырьё. Несколько километров в поперечнике, это обширное отверстие в боковой части Сферы, окружённое стеной из подвесных решеток и магнитных башен, которые тёмные эльдары в значительной степени превратили в жилые помещения или места, откуда можно наблюдать за играми. Учитывая, что астероиды, которые должна поглощать Сфера, будут сильно различаться по размеру от нескольких сотен метров до более чем километра или двух в диаметре, гравитационная пасть не построена как единые ворота, закрывающие туннель внутрь сферы. Вместо этого она состоит из десятков врат, каждый из которых может открываться независимо, с ещё большим количеством врат на более низких уровнях вплоть до самого центра планетоида. Все ворота встроены в Сферу и имеют крутые наклонные стороны (часто окружёнными зубцами для улавливания мусора), что делает каждые ворота естественной ямой и идеально подходит для боя.

Культ Засохшего Клинка широко использует эти врата и уровни для создания десятков арен, включая единственную центральную арену (известную как Кровавые Врата), которую можно открывать, закрывать и иным образом манипулировать по желанию.

Древние системы, позволявшие Сфере захватывать и поглощать астероиды и другой космический мусор, всё ещё в значительной степени нетронуты, и с годами Засохший Клинок научился использовать их для управления гравитацией на арене. Это позволяет им перемещать объекты с нижних уровней на верхние без необходимости переносить их через внутренние коридоры и камеры. Функция оказалась особенно полезной для транспортировки диких зверей, позволяя комморритам буквально левитировать их в разгар гладиаторских боев. Это также позволяет культу проводить уникальные матчи, в которых гравитация либо увеличивается, либо уменьшается. Это может означать, что бойцы борются вокруг арены, когда вес их тел увеличивается до предела, или позволяют им прыгать по её поверхности длинными, медленными дугами, рубя друг друга в воздухе. В некоторых “представлениях” рабов просто выбрасывают на арену, чтобы их калечили быстро меняющиеся условия гравитации, полёты, столкновения друг с другом и всем остальным, что тёмные эльдары решат бросить в водоворот тел и обломков. Затем делаются ставки на то, какой раб проживёт дольше или сможет ли злобный зверь поймать заданное количество рабов, пока он мечется в условиях почти невесомости, пытаясь сблизиться со своей столь же дезориентированной добычей.

Как и в случае с зиккуратом, шпили, окружающие гравитационную пасть, и уровни под её многочисленными воротами заполнены воинами друкхари. В данном случае это ведьмы и звери Засохшего Клинка, которые постоянно тренируются и патрулируют владения. В отличие от дворца, арены заполнены огромным количеством рабов, гораздо большем, чем где-либо ещё в Нексусе. Кровавые Ямы часто являются первым местом, куда привозят рабов и центром большей части работорговли

между тёмными эльдарами и другими ксеносами. Определённые уровни и ворота зарезервированы в качестве витрины живого товара с местами для покупателей. Самых опасных рабов или зверей держат на нижних уровнях подальше от комморритов и торговли. Удержание в нижних вратах также означает, что если раб или зверь доставляют слишком много хлопот, Аньялра всегда может открыть врата и сбросить пленника в пылающее сердце Сферы.

КОСТЯНЫЕ ШПИЛИ

Город тёмных эльдар распространился на значительную часть сферы, и ксеносы обратили оригинальные работы создателей в свою пользу. Среди этих модификаций – Костяные шпили, названные так из-за их сломанного и разрушенного внешнего вида, похожего на сгнившие кости зверя, торчащие из туши высохшей плоти и разлагающейся кожи. Некогда часть огромного массива сенсорных башен, вокс-ретрансляторов и пикт-матриц, позволявшие Гэланской Сфере изучать окружающий космос, шпили теперь являются владением самых могущественных тёмных эльдар. Те, кто ещё не заслужил чести присоединиться к архонту в его зиккурате, должны довольствоваться проживанием высоко над тёмными улицами Нексуса в садах и усадьбах, специально построенных в соответствии с их собственными коварными замыслами. Как и башни над зиккуратом, Костяные шпили имеют мрачный и ненавистный вид, покрытые острыми балконами и витыми шипами и иглами, торчащими из их черных стеблей из пластали. Мосты, похожие на нити сверкающей колючей проволоки, тянутся между Костяными шпилями, соединяя их вместе. Некоторые башни поднимаются плотными группами – это владения могущественных лордов и торговцев, отрезанные от остальной части города внизу.

Многие важные посетители Нексуса никогда не видят ничего, кроме садов башни определённого лорда, заключая контракты никогда не спускаясь в его глубины и не ступая в зиккурат архонта. Костяные шпили не лишены опасностей, и хотя лорды башен, возможно, и не плетут интриги за владением Нексусом, они могут быть такими же злобными, как и любой архонт, когда дело доходит до торговли или контроля над лучшими шпилями. Учитывая, что усилия по очистке территории и постройки новой башни являются дорогостоящим делом, многие лорды предпочитают отбирать башни у соперников. По большей части, открытой войны между лордами практически нет, поскольку кабал Треснувшего Когтя быстро реагирует на всё, что может вызвать слишком много разрушений в его городе, но принимаются любые другие средства. Таким образом, лорд может потратить годы, изматывая соперника убийствами, срывом контрактов и саботажем, прежде чем он окажется в состоянии подчинить своих врагов без чрезмерного открытого насилия или ущерба для Нексуса.

ШПИЛИ СМЕРТИ

Когда Салейн и Заергарн впервые создали Нексус Теней, им пришлось преодолеть автоматическую защиту Гэланской Сферы. Особый отряд воинов Салейн добился этого, уничтожив ретрансляционные станции, подававшие энергию в сеть, и создав безопасную зону вокруг зиккурата и будущего города. После того, как город был основан, тёмные эльдары отремонтировали силовое реле и использовали оборону Сферы для защиты города. На протяжении десятилетий сеть расширялась, и многие из её поврежденных или истощённых вооружений были заменены технологиями друкхари. В то

время как Салейн и Заергарн правили вместе, их непрочный союз требовал, чтобы они могли активировать Сеть Бритвы только вдвоём. Когда конфликт между архонтами, наконец, вышел в открытую фазу, Салейн не стала рисковать — её элитные лейтенанты снова отключили генераторы, и, таким образом, она посчитала себя в безопасности и подвела флот поближе к городу для поддержки наземных сил. Однако, Заергарн уже имел новый источник энергии для защитных систем – *Похитителя Душ*. Результатом стало уничтожение большей части флота Салейн и приход к власти Заергарна.

Треснувший Коготь по-прежнему использует корабль для питания комплекса обороны и кабал полностью контролирует его активацию и направление атаки. Артиллерийские башни, батареи и пусковые установки Сети Бритвы разбросаны по всему городу, хотя основная часть оборонительных сооружений по-прежнему сосредоточена вокруг зиккурата. На сегодняшний день Треснувший Коготь использовал Сеть всего несколько раз, и обычно только в качестве наглядного урока или демонстрации силы для заключения более выгодной сделки. Угроза применения остаётся реальной и держит в страхе всех, кроме самых безрассудных.

ЧЁРНЫЕ АРТЕРИИ

В тени Костяных Шпилей и глубоко под зиккуратом скрыты заваленные обломками улицы Нексуса. Известные как Чёрные Артерии, они представляют собой тайные пути в город и из него, где ксеносы и люди могут существовать вдали от постоянного пристального взгляда тёмных эльдар или махинаций их архонтов. Однако ошибочно думать, что Артерии менее важны для жизни города, чем Шпили или арены, и, как следует из названия, через них поступает и вывозится большое количество жизненно важной информации и товаров. Это также идеальное место для тех посетителей, которые желают вести дела без вмешательства друкхари или других внешних сил; немногие места находятся дальше от глаз Империума, чем разрушенные улицы города, контролируемого враждебной расой ксеносов и скрытого в складке пространства. В результате ксеносы живут плечом к плечу с хаосопоклонниками, а изгнанники, мужчины и женщины, которые не могут найти другой безопасной гавани или разыскиваются за чудовищные преступления, бродят на свободе. Здесь худшие из пороков и развлечений могут остаться незамеченными. Артерии совершенно беззаконны, правители Нексуса мало заботятся о том, что там происходит, пока это не наносит ущерба их торговле или не стоит им слишком большого количества войск. Те, кто ходит по Артериям, делают это на свой страх и риск и признают, что могут больше не выйти.

Физически Чёрные Артерии находятся прямо под поверхностью Гэланской Сферы, в самых верхних камерах и заполняются атмосферой либо хрипящими механизмами сферы, компонентами с космических кораблей или машинами ксеносов причудливого и таинственного производства. В этих местах не видно звёздного света, проходы освещаются только случайными фонарями или гаснущими огнями тех, кто там живет. Когда тёмные эльдары основали Нексус, они заселили башни и верхние слои луны, игнорируя нижние уровни и “улицы” между приподнятыми секциями. Со временем, когда в Нексус прибыло больше рас и жителей, эти области были освоены, и впоследствии создалось чёткое разделение между теми, кто жил в башнях (известные как Костяные Шпили), и теми, кто находился внизу. Это было рождение Чёрных Артерий и стало первым портом для любого, кто достиг Нексуса, но не пользовался благосклонностью дворянина тёмных эльдар и не мог приземлиться на башне. За десятилетия Артерии распространились под городом, а его районы были поделены различными группировками. Большая часть также была разобрана на металлолом, и наряду с ветхим состоянием Артерий это означает, что в районах, не контролируемых фракцией или влиятельным человеком, туннели заполнены мусором или наводнены паразитами, доставленными на Нексус в трюмах грузовых кораблей. В этих “нейтральных” районах находят приют отбросы Нексуса: воры и разбойники, выживающие за счёт отходов, сбрасываемых сверху, а также за счёт путешественников, оказавшихся достаточно глупы, чтобы забрести в их гнёзда или слишком близко к их охотничьим угодьям. Под Артериями коридоры Сферы переходят в настоящую дикую местность, наполненную всевозможными ужасами.

УДАЛЁННЫЕ ТЕРРИТОРИИ И МОГИЛЬНИКИ

Большая часть поверхности Сферы и обширные искусственные пещеры остаются вне контроля тёмных эльдар. Эти слепые зоны простираются от чужацкого города во все стороны на сотни километров и включают

в себя обширные территории, куда ни одна живая душа не ступала в течение тысяч лет. В то время как некоторые посетители Сферы возглавляли экспедиции в эти древние катакомбы, друкхари по большей части игнорировали их, расширяясь лишь по мере необходимости и сосредоточившись на защите и торговле города. В результате никто не знает, что находится в этих областях. Хотя можно предположить, что есть области, где древние системы Сферы всё ещё господствуют, а архаичные машины продолжают лязгать и скрежетать, выполняя бесконечные задачи. Также вероятно, что солнечное излучение, сильная радиация или ядовитые токсины сделали некоторые зоны полностью непроходимыми для любого живого существа. Аналогичным образом, некоторые районы наводнены паразитами, собранными Сферой за тысячелетия дрейфа в пустоте, и могут быть столь же смертельными для случайных нарушителей, как и область, залитая ядовитыми парами или разъедающими озёрами.

Результатом является пустыня, посреди которой Нексус выделяется как угасающее пламя цивилизации, хотя и самого извращённого сорта. У посетителей Нексуса редко возникает необходимость отправляться на удалённые территории, поскольку любые шансы на прибыль, которые можно найти в давно забытых залах или хранилищах, перевешиваются подстерегающими опасностями. Однако всегда найдётся множество причин покинуть город, как то спасение от эльдар или поиск неизвестного никому секретного пути. Иногда жителей могут сослать в качестве наказания (хотя это нехарактерно для тёмных эльдар) и только в том случае, если лорд, выносящий приговор, сочтёт забавным видеть, как его родня изгнана. Большинство нарушителей просто убивают, а изгнание рабов считается пустой тратой времени, поскольку их смерть произойдет незаметно и неслышно для комморритов. Также можно случайно забрести на удалённые территории, так как Нексус не имеет чётких границ или стен (особенно в глубинах Чёрных Артерий). Путешественник вполне может блуждать в течение нескольких дней, пока не осознает ошибку наткнувшись на радиоактивную зону или став жертвой какого-то хищника. Преднамеренная или не очень поездка туда может легко предоставить материал для целого (хотя и очень опасного) отдельного предприятия, и любые ужасные ксеносы, которых выберет МИ, могут поджидать в пустошах.

ПОДУРОВНИ

Большая часть выработок искусственной луны находится под её поверхностью, и сотни уровней туннелей и камер уходят глубоко в ядро. Многие из них совершенно недоступны для путешественников и существуют только для того, чтобы поддерживать работу великих машин Сферы, в то время как другие незакончены и их ещё предстоит доделать армиям машин-фабрикаторов. Тем не менее, в оставшихся шахтах есть бесчисленные километры комнат и коридоров, тянущихся по всему планетоиду и соединяющих все её основные компоненты и регионы. Наибольшая концентрация этих подуровней существует вокруг трёх великих командных зиккуратов, и каждый из них соединён подземным шоссе с центральными коридорами, достаточно большими, чтобы через них мог пролететь корабль. К ним подключены тысячи дополнительных развязок и тоннелей, связывающих зиккураты с другими регионами и зонами, позволяя желающему добраться практически до любой точки на Сфере при наличии достаточного времени.

Время и возраст наложили свой отпечаток на подуровни и многие из них рухнули или запечатались – древние протоколы закрывают тяжёлые противовзрывные двери и продувают секции в пустоту, чтобы защитить зиккураты от инфекции, радиации или проникновения паразитов. Это сделало то, что уже было запутанным собранием туннелей и перекрестков в ещё больший лабиринт, почти непроходимым без хотя бы некоторого представления об исходной схеме сети. Когда-то

древние строители, возможно, использовали системы Сферы, чтобы соорудить великую машину, управлявшую всеми переходами между зиккуратами и за их пределами, но теперь только самые опытные могут уговорить иссохшие системы ожить и привести их к нужной точке. Подобно разуму старика, система помнит одни вещи, но забывает другие, так что следование её указаниям сопряжено с опасностями, такими как риск попасть в зону без воздуха или гравитации, или в более несуществующий туннель.

В дополнение к запутанной планировке и огромным расстояниям, камеры и туннели также наполнены другими опасностями. Хотя из-за размеров лабиринта путешественник может никого не встретить и поэтому думать, что они покинуты – это не так. Подуровни не менее смертоносны, чем переполненные улицы Артерий или дворы лордов тёмных эльдар. Основная опасность — это древняя защита Сферы, которую её создатели установили от проникновения. Хотя системы пришли в упадок и представляют собой лишь тень их былой мощи, остаётся много зон, где смертоносные машины всё ещё прячутся в запечатанных отсеках, а орудийные башни сканируют коридоры в поисках врагов. Чужацкие паразиты и хищники также стали называть планетоид своим домом. Некоторые из них заняли охотничьи угодья, где охотятся друг на друга или питаются объедками, выброшенными из Нексуса Теней. Эти твари и паразиты сильно различаются по размеру и форме, залетев с космическим мусором или вылезя из врезавшихся в поверхность трюмов скитальцев, но все они опасны для неосторожного путешественника.

ТЕРМОЯДЕРНОЕ ЯДРО

Ядро Гэланской Сферы представляет собой полую, открытую камеру астрономического масштаба, окружённую оболочкой из машин, двигателей и генераторов, встроенных в первоначальный астероид, из которого была вырезана сфера. Некоторые из туннелей, и в первую очередь гравитационная пасть, которую культ Засохшего Клинка использует в качестве своей арены, ведут вниз в это ядро. Человек может выйти из коридора и обнаружить, что стоит на краю огромной пропасти, глядя на то, что сначала кажется пылающим солнцем. Это “солнце” - термоядерное ядро, где древние машины перерабатывают астероиды и другие обломки на полезные руды, служащие материалом для ремонта и строительства Сферы. Скреплённые решётчатой системой суспензорных массивов и магнитных подвесов, дюжина двигателей, каждый из которых способен привести в движение звёздный корабль, направляют своё раскалённое добела пламя в одну точку, плавя и сжигая камни и обломки в пыль и пар.

Даже тёмные эльдары лишь мимолетно осознают значение термоядерного ядра, не проявляя никакого интереса к его работе, пока оно не представляет угрозы для их поселения. Фактически, ядро поддерживает жизнь сферы и замедляет её распад, восстанавливая системы и структурную целостность. Приближение к незащищенному ядру мало чем отличается от попытки приблизиться к крошечной звезде, и даже стоя на смотровых площадках в сотнях километров от места, где внешняя оболочка встречается с внутренней пустотой, жар почти невыносим. Чтобы получить доступ к сложным механизмам ядра или изучить их, исследователю нужно открыть гравитационную пасть и приблизиться на своём корабле, но даже тогда его пустотные щиты были бы доведены до предела. По этим причинам, в дополнение к трудностям определения местоположения и доступа к Сфере, прошли неисчислимые эпохи с тех пор, как человек смотрел на ядро и понимал его грандиозный и ужасный замысел.

ПОГРЕБАЛЬНЫЕ КОСТРЫ

Когда Салейн и её кабал очищали регион, позже ставший Нексусом, они много раз сражались против местных защитников: армий древних машин, которым было поручено защищать давно умерших хозяев. Медлительные и проржавевшие защитники не могли сравниться с передовыми технологиями и тактикой тёмных эльдар. Последствия битвы привели к грудам сломанных машин почти в каждой части Нексуса, засоряя проходы и баррикадируя двери. В конце концов, друкхари послали рабов, чтобы вывезти этот мусор из города в районы, ныне известные как “Погребальные костры”, места захоронения жителей Нексуса.

Погребальные костры также привлекают падальщиков. Хотя поиски полезного – опасная работа, поскольку тела и мусор склонны внезапно перемещаться и заваливать неосторожных, это всё же сулит большие награды. Действующее оружие и технологии спрятаны в заваленных трупами

ямах. Чужацкие хищники также стекаются к Погребальным кострам, создавая ещё одну угрозу для тех, кто слишком долго будет охотиться за сокровищами, В то время как эти горе-исследователи выкапывают древние технологии и сокровища, голодные глаза и слюнявые челюсти вполне могут следить за каждым их движением.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ СОЗВЕЗДИЕ

Сфера была создана для автономного функционирования. Её миллионы машин управлялись глобальными системами, возможно, чтобы облегчить нагрузку на живую команду, позволив капитанам сосредоточиться на изучении звёзд или выполнении какой-то другой забытой цели. Время и разруха, не говоря уже об ущербе, нанесённом тёмными эльдарами, уничтожили большую часть сети когитаторов, когда-то управлявшей Сферой, в то время как во многих областях машины дремлют, ожидая возвращения хозяев. Центральный кластер управляющих систем, некоторыми населяющими Нексус еретехами называемый “Центральным Созвездием”, в определенной степени всё ещё работает и поддерживает основные функции Сферы, такие как ремонт и техническое обслуживание, а также управление термоядерным ядром. Нет единого места, где находится созвездие. Скорее всего, он использует системы там и тогда, когда они необходимы, активируя регионы только на время, пока его задачи не будут выполнены. Если бы у созвездия был доступ к большему количеству энергии, оно могло бы пробудиться более полно и восстановить контроль над планетоидом, хотя для этого ему потребовалось бы свежее топливо для термоядерного ядра (например, крупный астероид или космический корабль), а тёмные эльдары разорвали все его связи с гравитационной пастью.

Созвездие знает о присутствии друкхари и их города, признаёт незваными гостями, но не может изгнать. Со своей стороны, комморриты рассматривают Созвездие не как мыслящую машину, а скорее как набор предопределённых реакций на их присутствие и не считают его угрозой. Когда неоткрытая автоматизированная система защиты внезапно появляется в “безопасной” зоне и убивает нескольких воинов, они видят в этом только случайные припадки древней и неисправной машины, которая была испорчена ещё при создании. До сих пор никому, ни тёмным эльдарам, ни людям, ни другим ксеносам не удавалось овладеть Созвездием. Его жизненно важные системы, спрятаны в секретных комнатах среди десятков тысяч километров тоннелей и помещений.

ВОЗМОЖНЫЕ ВСТРЕЧИ В НЕКСУСЕ ТЕНЕЙ

Нексус огромен. От высоких башен Шпилей до глубин подуровней и удалённых территорий, он охватывает километры тоннелей, камер и зон. Куда бы ни отправились Исследователи, МИ должен попытаться внушить им контраст между областями, управляемыми тёмными эльдарами, включающие в себя смесь ксеноского и человеческого дизайна, и теми, которые находятся вне их контроля, где древние разрушающиеся коридоры уступают место пыльным и заваленным мусором комнатам, часто нетронутым на протяжении веков.

МИ может использовать **таблицу 0-1** для получения идей и вдохновения в любое время, когда ПИ путешествуют по городу и за его пределами.

Таблица 0-1: Встречи в Нексусе

Бросок 1d100	Встреча
01-12	Активная защита
13-18	Мусорщики
19-24	Засада
25-27	Выгребная яма
28-41	Патруль тёмных эльдар
42-45	Охотники тёмных эльдар
46-50	Повреждённый сектор
51-58	Элитный патруль тёмных эльдар
59-64	Элитный отряд ведьм
65-69	Сбежавшие звери
70-73	Беглые рабы
74-79	Забытые средства защиты
80-82	Благородные посетители
83-88	Дикие хищники
89-92	Радиоактивная Зона
93-00	Охотничий отряд ведьм

АКТИВНАЯ ЗАЩИТА

За пределами города Гэланская Сфера имеет обширную защиту от вторжения, многие из которых всё ещё прекрасно функционируют. Если ПИ настороже в поисках ловушек, они обнаруживают их, пройдя **Серьёзный (+0) тест на Бдительность** и могут отключить с помощью **Серьёзного (+0) теста на Техпользование**. Если ПИ не среагируют быстро в попытке отключить защиту, ловушки открывают огонь из количества орудий, равного количеству ПИ. Каждое автоматическое оружие использует Дальний Бой 30, но перестаёт функционировать при поражении атакой одного из ПИ. Орудия используют следующий профиль: (Тяжёлое; 90 м; –/–/5 ; 1d10+7 Ударн; Бронеб. 2; Обойма 50; Перезарядка 2 Полн.).

МУСОРЩИКИ

Нексус полон тех, кто наживается отходами, выброшенными более успешными. ПИ сталкиваются с группой мусорщиков (которые могут принадлежать к любой расе, даже к людям), охотящихся на подуровнях в поисках чего-либо ценного. Эти падальщики не представляют реальной угрозы для группы ПИ и в случае нападения поспешно отступают. Однако если Исследователи решат иметь с ними дело, особенно если они предложат обменять мусор на что-то ценное, они могут обнаружить информацию, которая поможет им в захвате *Похитителя Душ*. Эти мусорщики могут быть как независимыми, так и членами экипажа Сириссы, собирающих артефакты для холодной торговли или культистами Ложного Рассвета, выполняющих какой-то неуклюжий ритуал (см. раздел **Меньшие фракции** для получения дополнительной информации о субфракциях Нексуса Теней).

ЗАСАДА

Группа воров и разбойников устроила засаду на ПИ в поисках лёгкой добычи, хотя на этот раз сильно недооценила свои цели. Этих подонков в два раза больше, чем Исследователей (или в три раза больше, если ПИ имеют ранг 4 или выше). Они попытаются застать игроков врасплох атакуя из засады, но сразу же убегают, если погибает более половины их числа (см. профиль отброса, на стр. 433 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**).

ВЫГРЕБНАЯ ЯМА

В Нексусе есть места, куда тёмные эльдары сбрасывают останки прислуживающих рабов или гладиаторов для последующего захоронения. ПИ нашли такое место – яму, заполненную мертвецами. МИ может использовать эту встречу, чтобы представить NPC, таких как полумёртвые рабы, лежащие вперемешку с трупами или предложить информацию, что-то о трупе, что поможет им найти свой путь через Нексус Теней. Кроме того, МИ должен попросить каждого Исследователя пройти тест на Страх (1) при выпадении этой встречи.

ПАТРУЛЬ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

Отряд воинов-кабалитов Треснувшего Когтя либо патрулирует территорию по заданию архонта, либо направляется в другую часть города. Воинов-кабалитов должно быть в два раза больше, чем ПИ, или в три раза больше, если ПИ имеют ранг 4 или выше. Для особо сильных групп Исследователей МИ может добавить в патруль тяжёлое вооружение и транспортные средства. Эти тёмные эльдары не враждебны (если только им не поручили искать именно ПИ), но не одобряют присутствие каких-либо ксеносов на Нексусе. Игроки должны пройти **Ординарный (+10) тест на Обаяние, Обман или Трёп**, чтобы избежать пристального внимания патруля, или же сделать Встречную проверку на Бесшумный шаг или Скрытность против Осведомленности комморритов. Если ПИ проваливают любой тест более чем на 3 степени, патруль открывает огонь.

ОХОТНИКИ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

Тёмные эльдары иногда выходят за пределы города в поисках развлечения, выслеживая беглых рабов или пробуя своё мастерство против защиты Сферы. Эта группа воинов-кабалитов из Треснувшего Когтя или ведьм из Засохшего Клинка, равная по численности ПИ и сопровождаемая двумя химерами. Эти тёмные эльдары не враждебны (если только им не поручили искать именно ПИ), но не одобряют присутствие каких-либо ксеносов на Нексусе. ПИ должны пройти **Сложный (-10) тест на Обаяние, Обман или Трёп**, чтобы избежать пристального внимания патруля, или же сделать Встречную проверку на Бесшумный шаг или Скрытность против Осведомленности комморритов. Если ПИ проваливают любой тест более чем на 3 степени, тёмные эльдары или их звери атакуют.

ПОВРЕЖДЁННЫЙ СЕКТОР

ПИ сталкиваются с областью, где Сфера была повреждена, а друкхари так и не восстановили её. Это могут быть обрушенные полы или потолки, заклинившие двери или огромные кучи мусора, засоряющие туннель. При наличии времени, у ПИ не будет проблем с ориентированием.. Однако если их преследуют или они иным образом спешат, это может стать серьёзным препятствием. Чтобы своевременно преодолеть препятствие, каждый ПИ должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Лазание, Ловкач или Акробатику**, альтернативно ПИ с соответствующим снаряжением может пройти **Рутинный (+20) тест на Взрывотехнику**, чтобы подорвать обломки или прилегающую стену (хотя, очевидно, взрыв производит много шума).

ЭЛИТНЫЙ ПАТРУЛЬ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

ПИ сталкиваются с отрядом истиннорождённых кабалитов из Треснувшего Когтя. Они патрулируют территорию либо направляются в другую часть города и могут атаковать или не атаковать в зависимости от действий ПИ. Истиннорождённых должно быть столько же, сколько ПИ, или в два раза больше, если ПИ имеют ранг 5 или выше. Для особо сильных Исследователей МИ может добавить в состав дополнительное тяжёлое оружие и транспортные средства. Эти тёмные эльдары не враждебны (если только им не поручили искать именно ПИ), но не одобряют присутствие каких-либо ксеносов на Нексусе. ПИ должны пройти **Тяжёлый (-20) тест на Обаяние, Обман или Трёп**, чтобы избежать пристального внимания патруля, или же сделать Встречную проверку на Бесшумный шаг или Скрытность против Осведомленности комморритов. Если ПИ проваливают любой тест более чем на 3 степени, начнётся насилие.

ЭЛИТНЫЙ ОТРЯД ВЕДЬМ

Путь преграждает группа гекатрикс-невест крови из Засохшего Клинка, которые могут атаковать или не атаковать в зависимости от действий ПИ. Невест должно быть столько же, сколько ПИ, или в два раза больше, если ПИ имеют ранг 5 или выше. Для особо сильных групп Исследователей МИ может добавить в группу дополнительное специальное оружие. Эти тёмные эльдары не враждебны (если только им не поручили искать именно ПИ), но не одобряют присутствие каких-либо ксеносов на Нексусе. ПИ должны пройти **Тяжёлый (-20) тест на Обаяние, Обман или Трёп**, чтобы избежать пристального внимания патруля, или же сделать Встречную проверку на Бесшумный шаг или Скрытность против Осведомленности комморритов. Если ПИ проваливают любой тест более чем на 3 степени, ведьмы атакуют.

СБЕЖАВШИЕ ЗВЕРИ

Одно или несколько существ, сбежавших (или выпущенных) из клеток, бродят по туннелям подуровней. Эта встреча может включать в себя только одну химеру или одну химеру на каждого Исследователя, если ПИ имеют ранг 3 или выше.

БЕГЛЫЕ РАБЫ

ПИ сталкиваются с группой из 3d10 беглых рабов (см. профиль замученного человека в 4 главе). Опасаясь разоблачения, они готовы помочь ПИ любым возможным способом, при условии, что их не выдадут, предлагая за свободу то немногое, что они знают о Нексусе Теней и тёмных эльдарах. В качестве альтернативы ПИ могли бы использовать их, чтобы завоевать расположение друкхари, вернув хозяевам для наказания. Однако рабы вряд ли добровольно вернутся к мучительной жизни.

ЗАБЫТЫЕ СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

В пределах Нексуса есть области, где битва повредила древнюю защиту Сферы, но они всё ещё функционируют ровно настолько, чтобы представлять временную угрозу для случайных посетителей. Это оружие обычно разбросано вокруг места очевидного конфликта, и ПИ обнаруживают его, если они проходят **Серьёзный (+0) тест на Бдительность** при входе в зону. К сожалению, учитывая ущерб, нанесённый этим турелям, для их отключения требуется **Напряжённый (-40) тест на Техпользование**. Если ПИ проваливают тест или задерживаются слишком долго после того, как привлекли внимание орудий, они открывают огонь из количества орудий, равного количеству ПИ. Каждое автоматическое оружие использует Дальний Бой 25, и перестаёт функционировать при попадании в результате атаки одного из ПИ или после 1d5 выстрелов. Орудия используют следующий профиль: (Тяжёлое; 90 м; –/–/5 ; 1d10+7 Ударн; Бронеб. 2; Обойма 50; Перезарядка 2 Полн.; Ненадёжное).

БЛАГОРОДНЫЕ ПОСЕТИТЕЛИ

Это делегация людей или ксеносов, прибывшая для торговли с тёмными эльдарами. Вполне вероятно, что они не хотят иметь ничего общего с Исследователями, за которыми охотятся друкхари, хотя ПИ могут использовать их в качестве прикрытия или заложников. Если это люди, МИ может использовать встречу для введения в повествование NPC из Коронуса или Каликсиды, или связать с имперскими организациями, с которыми ПИ имели дело ранее. В качестве альтернативы, если у МИ нет NPC для такого случая, то это может быть делегация, возглавляемая Сириссой или Хенарисом.

ДИКИЕ ХИЩНИКИ

Эти дикие хищники более опасны чем сбежавшие с арен звери. Они могут принимать различные формы, и МИ может использовать либо профиль химеры (с добавлением +20 к навыку Ближнего Боя и Выносливости и +10 к ранам), либо использовать любое другое существо по своему выбору, например, хищник варпа (эбеновый гейст) со стр. 440 **ОКП ROGUE TRADER v1.23.**

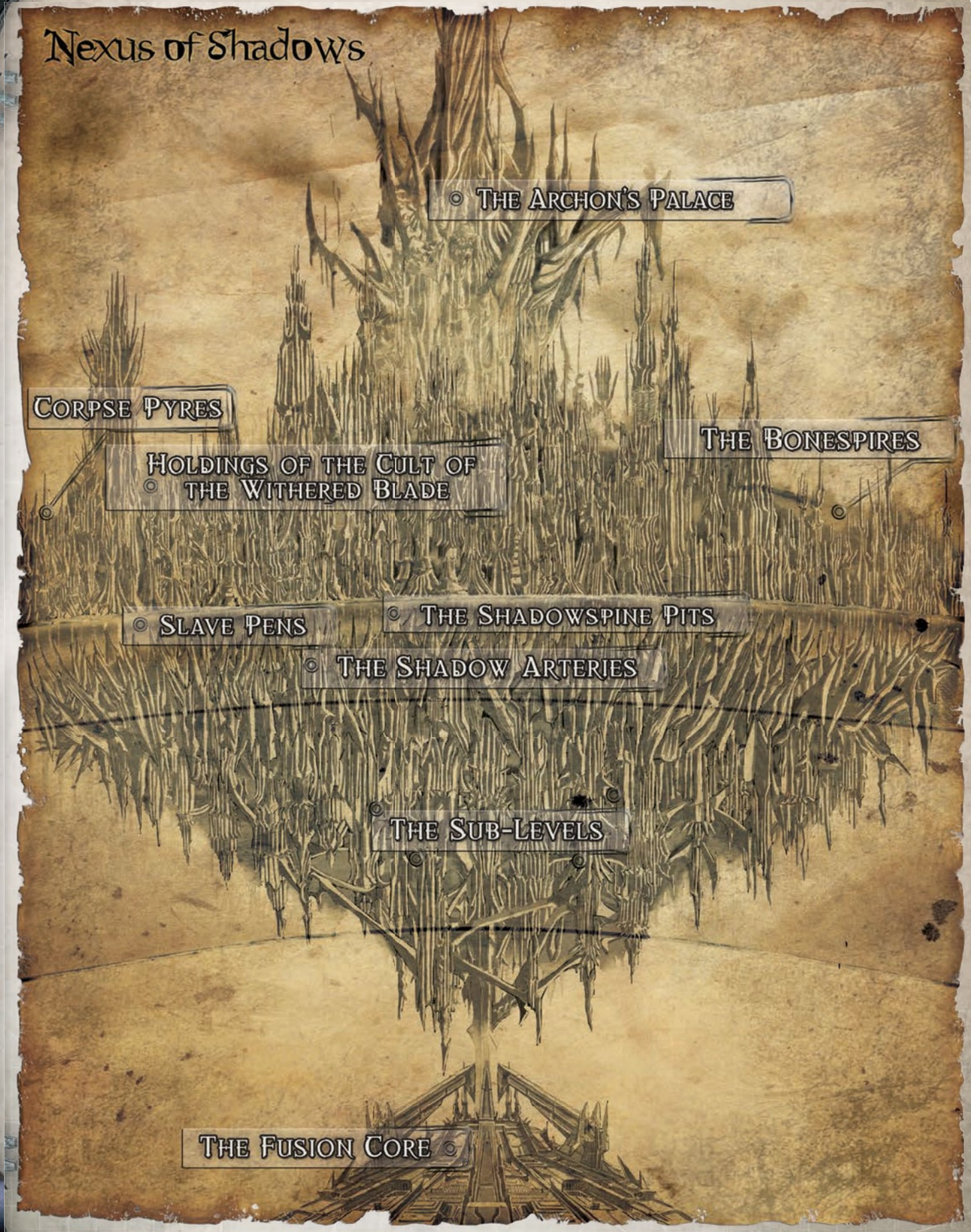
РАДИОАКТИВНАЯ ЗОНА

Многие области в Сфере смертельно опасны даже для мимолётного посещения. Когда Исследователи достигают такой зоны, то обнаруживают высокий уровень радиации (индикаторы скафандров или аускпики предупреждают их). Чтобы пересечь зону потребуется проходить **Сложный (-10) тест на Выносливость** каждый час для сопротивления получению уровня Усталости, который можно снять только с помощью медикаментозного лечения и ритуального очищения. Для лечебного процесса требуется **Ординарный (+10) Медика тест**

и как минимум один полный день вне зоны радиации. Потерявший сознание от такого рода Усталости персонаж умирает.

ОХОТНИЧИЙ ОТРЯД ВЕДЬМ

ПИ натыкаются на отряд ведьм, мародёрствующих в нижних частях города, которые могут атаковать или не атаковать в зависимости от действий ПИ. Эти тёмные эльдары не враждебны (если только им не поручили искать именно ПИ), но не одобряют присутствие каких-либо ксеносов на Нексусе. ПИ должны пройти **Сложный (-10) тест на Обаяние, Обман или Трёп**, чтобы избежать пристального внимания патруля, или же сделать Встречную проверку на Бесшумный шаг или Скрытность против Осведомленности комморритов. Если ПИ проваливают любой тест более чем на 3 степени, ведьмы атакуют. Патруль насчитывает в два раза больше членов, чем ПИ, или в три раза больше, если ПИ имеют ранг 4 или выше. Для особо сильных групп Исследователей МИ может добавить дополнительное экзотическое оружие.


Nexus of Shadows
The Archon's Palace
Corpse Pyres
Holdings of the Cult of the Withered Blade
The Bonespires
Slave Pens
The Shadowspine Pits
The Shadow Arteries
The Sub-Levels
The Fusion Core

I

THE QUEEN OF SHADOWS

- ШИПЫ КОММОРРЫ
- В НЕКСУС
- МРАЧНЫЙ ПОВОРОТ СУДЬБЫ

ГЛАВА I: КОРОЛЕВА ТЕНЕЙ

“Если взглянуть на вашу “империю человечества”, то политика моего народа подобна желаниям королей по сравнению с эгоистичными хотелками детей. Однако даже король или королева могут время от времени испытывать нужду в детских вещах...”

– Салейн Морн, архонт Тёмных Шипов

THE SOUL REAVER сосредоточен на плане архонта Салейн Морн вернуть Нексус Теней и уничтожить своих соперников. Для МИ это означает, что то, как Исследователи встречаются с Салейн, их отношения и вид сделки, которую они заключили, оказывают всеобъемлющее влияние на сюжет и его конечный результат. Таким образом, первая часть приключения сосредоточена на встрече ПИ с Салейн, разработке плана по возвращению власти над городом и создании некоего соглашения между игроками и архонтом. Затем МИ может использовать этот фундамент для влияния на различные аспекты приключения, не говоря уже о конечном результате предприятия и наградах.

Существует множество возможностей, благодаря которым ПИ могут столкнуться с Салейн, и МИ должен выбрать тот, который больше соответствует характеру персонажей, их амбициям и желаниям, независимо от того, движимы ли они потребностью в богатстве, мести или верой в Бога-Императора. Поскольку Салейн - ксенос, и к тому же опасная, у некоторых групп Исследователей могут возникнуть проблемы с общением, поскольку им будет трудно доверять ей настолько, чтобы даже хотя бы выслушать, ведь их вера потребует сначала стрелять, а потом восхвалять Бога-Императора за праведную ярость. Поэтому перед началом МИ следует обдумать наилучший повод для встречи и причины для некоего подобия согласия (если не истинного доверия) и, таким образом, начать приключение.

ШИПЫ КОММОРРЫ

“Когда людям не хватает силы чтобы получить желаемое, они прибегают к хитрости. Но эльдары всегда раздражающе хитры, независимо от того, какой силой они обладают. Никогда не забывайте об этом”

– Инквизитор Изамира Тираске

Приключение начинается с того, что ПИ встречают Салейн Морн, и заключают с ней некий союз. Как, где и почему ПИ решили заключить какую-либо сделку с пиратом ксеносом, во многом зависит от их собственных мотивов, но Салейн — хитрый переговорщик, и ею движет глубокое желание отомстить. Когда Морн решит, что ПИ — это именно те, кто может помочь получить желаемое, она найдёт способы уговорить.

Здесь представлено несколько различных способов, с помощью которых ПИ могут вступить в контакт с Салейн, а также виды сделок и предложений, которые она может заключить. Чтобы помочь Мастеру решить, как его игрокам лучше всего взаимодействовать с эльдаркой, эти различные возможности разделены на способы, с которыми можно столкнуться имея дело с тёмными эльдарами, и виды мотивов, которые Салейн пытается использовать, чтобы заставить ПИ помочь ей. МИ должен рассмотреть каждый из этих способов и мотиваций до начала приключения и выбрать те, которые лучше всего подходят его группе. Он также может использовать их в качестве вдохновения для своего знакомства с друкхари в целом, изменяя их по мере необходимости в соответствии с потребностями своей кампании или включая в них своих NPC.

ТЁМНЫЕ ВСТРЕЧИ

Пространство Коронус - обширное и опасное место, и во время путешествий ПИ есть множество способов, которыми они могут столкнуться с Салейн. Она может организовать встречу с ПИ, услышав об их доблести, или другие могут порекомендовать вольного торговца и его корабль архонту. Ниже перечислены несколько конкретных встреч, которые могут быть использованы для вовлечения ПИ в заговор Салейн:

ВСТРЕЧА В АНОМАЛИИ

Сразу после выхода из варпа корабль Исследователей попадает в ловушку небесной аномалии, которая кажется закрученным колодцем света в пустоте. Ряд других судов также были пойманы в ловушку этим явлением и заблокированы на орбите вокруг него. Сюда входит корабль Салейн Морн, крейсер типа "Пытка" *Обещание агонии*. МИ должен быть осторожен при выборе такого сценария, чтобы Салейн не оказалась во власти ПИ. Нужно помнить, что у неё всегда есть воины под рукой, и она не кажется загнанной в ловушку ситуацией, как ПИ, хотя в значительной степени это объясняется её естественной уверенностью (см. врезку **отыгрыш Салейн Морн**). Салейн предлагает помощь в спасении, поскольку обладает необходимыми знаниями для освобождения обоих судов. К сожалению, в аномалию также попали несколько пиратских кораблей, захватывающих новые суда, попавшие в их тюрьму. ПИ должны начать работать с Морн чтобы сначала нейтрализовать пиратские суда (с помощью абордажа или артиллерии), а затем должны украсть один ключевой компонент с каждого пиратского судна, необходимый Салейн для плана побега. Пиратские суда используют профиль каперского судна «Асироф» (см. стр. 220 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**).

Если МИ захочет, Салейн могла бы даже создать ситуацию, которая вынудит ПИ полагаться на её помощь в побеге. Возможно, она заманила их корабль в аномалию и продолжает контролировать события, несмотря на своё очевидное затруднительное положение. Если МИ действительно решит, что за проблемами ПИ стоит Салейн, то он должен убедиться, что её двуличие станет очевидным только гораздо позже, вместо того, чтобы давать ПИ шанс обнаружить, что их обманули, и свести на нет шансы когда-либо добраться до Нексуса Теней.

Салейн заключает сделку с ПИ до того, как они будут освобождены от аномалии или возвращены на свой корабль, дабы убедиться, что Исследователи поняли, что она оказывает им услугу и ожидает, что ПИ ответят тем же. Хотя вполне возможно, что ПИ могли бы помочь просто из доброты, архонт должна убедится, что они понимают цену помощи, прежде чем она её окажет. Однако МИ не должен чувствовать, что ему нужно форсировать решение проблемы. Если ПИ готовы согласиться с Салейн или, по крайней мере, выслушать, что она может предложить, она изложит детали. Если

ПИ струсят, то Мастеру стоит напомнить игрокам о возможной выгоде и славе (см. раздел **Тёмные желания** о возможных методах, которые эльдар может использовать для мотивации ПИ).

НАПОМИНАНИЕ О ТЁМНЫХ ДЕЛИШКАХ

У каждого вольного торговца есть репутация хорошая или плохая, которая постоянно следует за ним, как шлейф за кораблём. Эта репутация имеет далеко идущие последствия больше, чем многие даже представляют себе, и попадает в самые неожиданные уши. По какой-то причине Салейн Морн слышала о деяниях ПИ и решила, что они именно те люди, которые ей нужны для возврата Нексуса. Это может быть связано с тем, что из всех обитателей Пространства Салейн считает ПИ наиболее подходящими для этой задачи, их прошлые усилия и характер отношений с другими означают, что они обладают надлежащим сочетанием потенциальной заинтересованности в её деле и навыками для его завершения. В равной степени может случиться так, что среди всех членов флота отступников ей всё ещё не

хватает ни корабля, ни экипажа, способного взломать защиту Нексуса Теней и вырвать *Похититель Душ*, а ПИ - просто ближайшее судно под рукой, которое могло бы прийти на помощь. Какой бы ни была причина, Салейн пытается организовать встречу и заключить сделку.

Морн так же настороженно относится к Исследователям как и они к ней, и сначала захочет оценить своих потенциальных союзников. Поэтому она отправляет посредника, одного из своих капитанов-пиратов, человека Скаллага Эгиля, который и обращается к ПИ с таинственным предложением. Найдя ПИ в порту, он приглашает их в захудалый местный бар, чтобы узнать, подходят ли они для задачи. У Исследователей есть шанс произвести впечатление на Скаллага, успешно пройдя **Серьёзный (+0) тест на Обаяние** или **Напряжённый (-40) тест на Кутёж**. Если они преуспеют в одном из этих испытаний, ПИ убедят Скаллага в своей ценности. Если они потерпят неудачу, Скаллаг настаивает на том, чтобы сначала осмотреть их корабль, и Игроки должны продемонстрировать ему его силу соответствующим образом. Как только Эгиль убедится, что они подходят, то он выводит их на Салейн. Скаллаг не раскрывает того факта, что Салейн является архонтом тёмных эльдар, но и не делает из этого особого секрета. Он ответит только если его спросят, но при условии что игроки заполучили его благосклонность.

МИ также может использовать этот метод знакомства, чтобы связать приключение **THE SOUL REAVER** с другим. Возможно, одно из предыдущих Предприятий ПИ на самом деле было задачей, поставленной перед ними Салейн (в этом случае она могла бы обратиться к ним непосредственно). В качестве альтернативы, она может попросить того же Скаллага понаблюдать за ПИ, пока они завершают другое короткое Предприятие (либо специально созданное МИ, либо как часть другого приключения). В конце приключения посредник сообщает Исследователям о заинтересованной стороне, которая заметила их навыки и хочет встретиться.

БРАТСТВО КРОВИ

Встреча с Салейн, возможно, не имеет никакого отношения к заговорам и планам. Просто как-то раз один хороший знакомый NPC предлагает Исследователям присоединиться к пиратской эскадре для грабежей. Там оказывается, что “адмиралом” флота является Морн, а так как корабль Исследователей на голову мощнее других, она сразу же обращает на них внимание.

Поскольку кабал всё ещё сильно ослаблен после битвы на Нексусе, для осуществления мести ей нужны солдаты и корабли. Поэтому она начала копить силы, привлекая на свою сторону сначала тёмных эльдар, а затем и других ксеносов. Салейн уже несколько лет вербует пиратов и отступников со всего Пространства, отбирая только тех, кто достаточно силён. В то время как многие из капитанов едва ли достойны этого названия, будучи просто кровожадными ксеносами и алчными людьми, более хитрые почувствовали истинный потенциал альянса. NPC, имеющий связи с ПИ, является одним из таких индивидуумов, и вместе со своим кораблём (не обязательно ему принадлежащим) ранее присоединился к архонту. Теперь он приглашает ПИ присоединиться, возможно, в качестве ответной услуги, заманивая шансом разбогатеть. Если NPC соперничает с Исследователями, это может быть хитрой уловкой, чтобы поставить ПИ в авангард нападения на Нексус и погубить их. NPC может быть практически любым, с кем Исследователи ранее вступали в контакт, но это должен быть либо кто-то, кому они доверяют, либо кто-то со значительной властью (например, другой вольный торговец), от предложения которого труднее отказаться.

Как только ПИ присоединяются к флоту и впервые встречаются с Салейн, она мгновенно распознаёт их потенциал и делает выгодное предложение. Морн также рассматривает их как последнюю часть, которая ей нужна для начала атаки на Нексус. Затем МИ может заставить NPC, который привёл их в Салейн, либо отойти на задний план, либо, что более интересно, использовать его для усложнения ситуации по ходу приключения. Например: запарывать стелс, или триггерить ловушки, или от лица МИ вставлять слово не к месту и проваливать тесты при общении. Либо всё делать гладко и даже вызволять из передряг, но в последний момент предать Исследователей.

УГРОЗЫ

Не смотря на то, что Салейн в первую очередь сулит богатство и власть, при определённых обстоятельствах она может воспользоваться принуждением. МИ следует рассмотреть этот путь только в том случае, если заключение какого-либо союза с ксеносами будет полностью противоречить мотивам группы. Если ПИ имеют тесные связи с Министорумом или пуританами из Инквизиции, они, возможно, никогда не подумают о том, чтобы добровольно работать на ксеноса, и уж точно не на такого опасного и отталкивающего, как архонт тёмных эльдар. В этом случае МИ может представить ситуацию, в которой выполнение приказов архонта меньшее из двух зол.

Средства принуждения должны быть такими, чтобы они побуждали ПИ к действию, но не провоцировали на прямое нападение на Салейн. Никто не любит когда им указывают, поэтому МИ следует приложить все усилия, чтобы создать ситуацию, в которой выполнение приказа Морн даст им шанс как достичь ощутимой цели для себя, так и для большего блага.

МИ может добиться этого несколькими способами. Салейн может знать местонахождение чего-то ценного для ПИ, но отказывается раскрывать это, пока они не украдут *Похититель Душ*. Это должно быть чем-то чрезвычайно ценным для них (например, их торговый патент, потерянный возлюбленный, реликвия Святого Друза, археотех, реликвия династии), и это также должно быть по существу вне их досягаемости без помощи архонта. В качестве альтернативы она могла бы намекнуть на будущую атаку кабала Треснувшего Когтя на один из их миров, что угрожает серьезно повлиять на Фактор прибыли, но придержать ключевую информацию до тех пор, пока ПИ не помогут ей. Что бы это ни было, МИ должен поддерживать впечатление, что если ПИ отправятся в Нексус и попытаются украсть *Похитителя Душ*, у них в конечном итоге появится шанс получить то, что они хотят, и отплатить Салейн за её манипуляции. Особо рьяные ПИ также могут соблазниться шансом уничтожить Нексус Теней или, по крайней мере, разрушить торговые сети друкхари.

СЛЁЗЫ БОГА-МАШИНЫ

Адептус Механикус давно проявляли интерес к Гэланской Сфере и на протяжении веков отправляли эксплораторов в Пространство на поиски. Самым последним из них был магос Домос Агнелайн, который хотя и нашёл искомое, но стал жертвой тёмных эльдар. Экспедиция Домоса достаточно недавняя, о ней помнят в Адептус Механикус Каликсиды, и многих магосов Станков (и за их пределами), которых беспокоит его исчезновение. МИ может использовать этот сюжетный крючок для встречи с Салейн, заключением союза и проникновением в Нексус, будь то в качестве полноправных членов флота отступников или в рамках миссии Адептус Механикус по возвращению Домоса и обнаружению Сферы.

МИ сообщает, что ПИ получают приглашение на Станки, а уже там встречаются с высокопоставленными членами каликсианского Культа Машины. Для того, чтобы выяснить когда магос покинул сектор и отправился в Пространство, Исследователям требуется пройти **Серьёзный (+0) тест на Дознание** в мире Механикус или **Сложный (-10) тест на Логику** при работе с логами Домоса, а затем **Тяжёлый (-20) тест Навигации**, чтобы добраться до последнего известного пункта назначения (ПИ получают бонус +20 к этому тесту, если они преуспели в обоих предыдущих тестах). Эти тесты могут повторяться по мере необходимости, но ПИ должны сталкиваться с осложнениями, сопротивлением или другими препятствиями после каждого провала. Преимущество этого метода вовлечения игроков заключается в том, что он позволяет МИ ввести информацию о Сфере до того, как ПИ достигнут Нексуса, и делает игроков более сочувствующими Ангелайну, когда они, наконец, встречаются с ним. Это также может быть превращено в самостоятельное приключение и является хорошим способом перенести кампанию, которая в настоящее время базируется в Каликсиде или рядом с ним, в Коронус.

РУКОВОДСТВО ДЛЯ МИ: ОТЫГРЫШ САЛЕЙН МОРН

Архонт Салейн Морн является главным NPC на протяжении всего приключения, и то, как она и игроки обращаются друг с другом будет оказывать значительное влияние на развитие событий. Управляя Салейн всегда нужно помнить – она ксенос, происходящая из эгоцентричного и садистского вида, который мало разделяет мораль человечества, если вообще разделяет. Хотя ей можно доверять и она не предаст ПИ, если это не будет прямо и бесспорно выгодно, но она также никогда не будет считать их равными себе. Несмотря на то, что она нуждается в их помощи, Морн всегда рассматривает их как инструмент, а не как полноценных союзников. В основе всех её мотиваций лежит желание восстановить контроль над Нексусом и отомстить Заергарну Кулу. Ради цели она готова рискнуть собственной безопасностью и потерпеть дискомфорт от общения с низшими видами, и может даже проявить определенную степень смирения, но не положит за это свою жизнь. До тех пор, пока ПИ полезны (а они должны быть полезны на большей части приключения), она относится к ним как к ценным инструментам, ровно с такой долей уважения, какова требуется, чтобы заставить их плясать под дудку.

Играя роль Салейн, МИ должен постоянно напоминать игрокам насколько она чужда, на случай, если они забудут, что заключили договор с тёмным эльдаром. Помимо жестокой красоты и элегантности, которым ни один человек не мог бы надеяться обладать, она также имеет лишь ограниченное представление о человеческой культуре. МИ может использовать это, чтобы “запутаться в переводе” в моменты, когда она или игроки неправильно друг друга понимают. Это будет наиболее очевидно, когда речь зайдёт о вопросах морали, учитывая, что Салейн не видит ничего плохого в пытках и убийствах или наслаждении страданиями других. На самом деле, многие человеческие понятия, такие как сострадание и милосердие, для неё невообразимы. Она может даже подумать, что ПИ пытаются пошутить, если они выступают против рабства или хладнокровного убийства. Такие инциденты могут помочь подтвердить, что амбиции и садизм Салейн не являются отклонениями, как это было бы у особенно злого человека, но укоренились в ней на культурном и даже физиологическом уровне. Как и все другие тёмные эльдары, она не просто наслаждается страданиями других, но активно в них нуждается. Независимо от того, вызывают ли эти недоразумения интерес, ненависть или даже жалость игроков, они могут предоставить интересные возможности для ролевой игры во время кампании.

Как только ПИ попадают в Пространство, они сталкиваются с Салейн, либо натыкаясь на местоположение флота отступников, либо привлекая её внимание, когда они начинают задавать слишком много вопросов о Гэланской Сфере. С этого момента события могут развиваться в зависимости от характера Исследователей и могут привести либо к изменению их планов — отказу от поиска Домоса в пользу более выгодного союза с архонтом, либо к использованию данного пакта как средства спасения потерянного магоса. Этот путь также может быть полезен для групп ненавидящих работать с ксеносами, поскольку возвращение потерянного техножреца – достойная цель для тех, кто верен Богу-Императору или Омниссии. А Салейн можно счесть необходимым злом. Другой NPC, либо из собственных историй ПИ, либо из тех, кто попал в ловушку в Нексусе Теней и описан в этой книге, мог бы послужить аналогичным стимулом для начала приключения вместо Домоса.

ТЁМНЫЕ ЖЕЛАНИЯ

Салейн Морн имела дело с десятками ксенорас, включая людей, и прекрасно понимает, что может мотивировать таких существ, даже если не всегда понимает почему. Она предлагает ПИ ровно столько, чтобы заставить их делать то, что она хочет, независимо от того, собирается ли в конце выполнить обещание или нет.

КРОВАВЫЕ ДЕНЬГИ

Самый простой способ заманить игроков в сделку с Салейн – это прибыль. Захватив Нексус и уничтожив кабал Треснувшего Когтя, Салейн сможет предложить ПИ значительную сумму (при условии, что они не будут слишком разборчивы в источнике богатства). Сколько именно и какую форму примет эта прибыль, зависит от МИ (дополнительно см. раздел **Прибыль и достижения**), хотя, скорее всего, она будет связана с работорговлей. Для многих этого достаточно и ей не нужно предлагать больше. Но в любом случае, деньги всё равно, вероятно, будут частью сделки.

ПРАЗДНИК МЕСТИ

У всех вольных торговцев есть враги и счёты, которые нужно свести, будь то с человеком или организацией, причинившие вред лично, или с кем-то, кто пренебрегал их династией в прошлые века. Салейн может предложить помощь в завершении этой мести, но только после захвата Нексуса. С восстановленными силами Тёмных Шипов и культа Засохшего Клинка она сможет предоставить значительную силу и исключительно квалифицированных убийц. МИ мог бы даже изучить список врагов Исследователей и иметь под рукой несколько имён в качестве предложения. Это может быть особенно уместно, если у МИ есть один или два NPC, причинявшие вред ПИ и поэтому предложение убить этих людей или уничтожить их базу может быть более привлекательным, чем просто деньги. Как только Салейн получит контроль над Нексусом и отправит ассасинов, всё, что произойдет дальше, зависит от МИ и может стать приключением само по себе.

ЗАПРЕЩЁННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

У тёмных эльдар нет ограничений на использование и понимание технологий, как у узколобого Империума. МИ может предложить мощную технологию ксеносов (будь то личное оружие, компоненты космического корабля или что-то ещё) для подкупа Исследователей, если сами по себе деньги кажутся слишком пустой наградой. Это может быть хорошим способом для МИ внедрить технологию в свою кампанию или улучшить корабль ПИ. Владение ксеноскими артефактами приносит уникальный набор проблем и возможностей для приключений. МИ может даже предложить Исследователям то, что они никогда бы не смогли получить иным способом: работоспособный транспорт или корабль тёмных эльдар, которые они затем могут и использовать в будущих предприятиях. Однако даже обладание таким устройством, не говоря уже о его использовании, является строго наказуемым, и ПИ следует предупредить, чтобы они не проносили его на территорию Империума.

НЕИЗВЕДАННЫЕ МИРЫ

Салейн излазила Коронус целиком и даже выходила за его пределы, посещая места никогда не видевшие человеческий корабль. За это время она собрала сотни звёздных карт и секретных маршрутов через паутину. Если игроков не слишком прельщают деньги или работорговля, Морн могла бы предложить тайны. Что показывают эти карты и куда ведут маршруты, зависит от МИ, хотя они, возможно, могли бы хранить множество незаселённых миров, созревших для получения прибыли или расположения древних и забытых сокровищ. Карты вместе с нужной технологией эльдар, возможно, даже позволят ПИ использовать Паутину, сократив время перехода и даже уменьшив воздействие (и, следовательно, опасность) варпа.

АЛЬЯНС С ЧУЖИМИ

Архонт собрала небольшой флот (размер и состав целиком зависит от МИ) тёмных эльдар, наемников ксеносов и пиратов людей для осуществления мести. Его цель – дать Салейн силы для захватывающей битвы против Треснувшего Когтя, описанной в последней главе. Хотя это даёт ей больше аргументов при общении с ПИ, в то же время собственный кабал ещё больше кажется маленьким и борющимся за выживание. Флот отступников должен представлять собой пёструю группу судов и экипажей, состоящие практически из любого вида ксеносов, населяющего Коронус и окрестности. МИ также может использовать флот для повторного введения рас или неигровых NPC, которые могли появиться ранее в кампании или которых он хочет использовать позже в качестве сюжетных зацепок для других приключений. Однако Исследователи должны выделяться среди флота как индивиды, обладающие властью и средствами (в конце концов, именно поэтому Салейн выбрала их для проникновения в Нексус) с самым впечатляющим кораблём и самой способной командой.

ФЛОТ РЕНЕГАТОВ

Как только ПИ познакомятся с Салейн (описанными выше способами), она приглашает их на совет (в который входят остатки кабала и капитаны пиратов) и рассказывает им о своих планах по возвращению города. МИ может провести первую встречу по-разному, в зависимости от того, как ПИ присоединились к флоту. Морн пытается произвести незабываемое первое впечатление и силу, демонстрируя своё доминирование над флотом и объясняя причину, по которой именно она должна править Нексусом. Брифинг состоится в каюте для аудиенции на её корабле

Обещание агонии. Когда кабалиты вводят Игроков в помещение, МИ должен прочитать или перефразировать следующее:

Ксеносы-охранники в масках вводят вас в огромную сводчатую каюту, их изогнутые силовые глефы и чёрные, безжалостные глаза внимательно следят за каждым вашим движением. Под величественным стеклянным куполом теней и холодных звёзд восседает на троне из шипов и лезвий гибкая и хищная Салейн, её алебастровая кожа резко контрастирует с темнотой космоса, а грациозная красота с уродливыми резными изображениями кричащих лиц, украшающими полы и стены вокруг неё. Окружённая двумя высокими телохранителями в доспехах, она властно смотрит сверху вниз на вас и всех пришедших. Оглядев помещение, вы можете увидеть других собравшихся группами капитанов, одинаково обеспокоенных присутствием друкхари, и желающих заключить союз с этой женщиной и её расой ради шанса на прибыль и славу.

В первой официальной встрече с Салейн МИ должен установить параметры сделки с Исследователями и заключить договор. Используя упомянутые выше мотивации и награды, МИ должен убедиться, что когда ПИ отправятся, они будут точно знать, ради чего помогают тёмным эльдарам и что им конкретно нужно сделать. Встреча может быть настолько долгой или краткой, насколько необходимо. В дополнение к заключению пакта Исследователей с Салейн, МИ также может использовать эту встречу для рассказа игрокам некоторой предыстории Салейн и Нексуса, описанную в главе **Печальная история**. При желании МИ может рассказать Игрокам всю историю или ограничиться любой частью. Главное, необходимо дать Исследователям представление о том, во что они ввязываются, и способствовать некоторому уровню взаимопонимания между ними и архонтом. В рамках создания альянса Салейн также раскрывает свой план по возвращению Нексуса и ту роль, которую она приготовила для ПИ. Это подробно описано в главе **План**.

ПЕЧАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ

Десятилетия назад Салейн Морн потеряла расположение сородичей и была вынуждена отправиться в изгнание из Комморры. Она провела много лет, блуждая по Паутине и космосу в поисках нового дома, пока не обнаружила древнюю искусственную луну (утерянный века назад человеческий артефакт, известный как Гэланская Сфера), частично застрявшую в паутине. В одиночку Салейн не смогла бы преодолеть ни защиту Сферы, ни удержать приз (если бы ей всё же удался захват) и поэтому она заключила союз Заергаром Кулом. Вместе архонты захватили луну (которую позже назвали “Нексус Теней”) и создали мощную базу, с которой совершали набеги и торговали с жителями близлежащих регионов Коронуса, Каликсиды и Вопящего Вихря.

Как и любой амбициозный тёмный эльдар, Салейн не была довольна тем, что поделилась добычей, и поэтому стремилась убрать Заергарна и поглотить его кабал. Частью заговора стало приглашение ведьм из Засохшего Клинка под предлогом того, что культ привлечёт больше рабов и поможет организовать игры для привлечения ещё большего количества торговцев и союзников. В союзе с культом Морн начала наращивать свои силы для противостояния. Сам Заергарн тоже не бездействовал и начал восстанавливать и дополнять сеть мощных оборонительных башен Сферы, якобы для защиты Нексуса от рейдеров (которые действительно слишком часто прилетали из Вопящего Вихря), но также и для контроля всех входящих и покидающих кораблей.

Это наращивание силы могло бы продолжаться в течение многих лет, каждая сторона совершала незначительные нападения на другую, если бы в Нексус не вошло нечто, что изменило всё. В рамках поисков союзников, Заергарн имел дело со всевозможными ксеносами и существами пустоты, торгуя всем, от рабов до секретов. Одна из таких сделок была заключена с торговцем из расы стриксис, принёсший ему известие о дремлющем далеко за пределами Звёзд Гало корабле изящного и неисчислимо древнего дизайна, порченного и измученного одинокими тысячелетиями, но тем не менее всё ещё могущественного. В его сердце покоилось усыпанное тысячами слабо светящихся камней ужасающей силы устройство. Заергарн сразу же узнал древний сосуд, и поэтому встроил его в центр своего дворца.

С помощью *Похитителя Душ* Кул смог направлять энергию от каждой смерти в Нексусе или рядом с ним в корабль и превращать её в сырую энергию для своего кабала и, что более важно, для строящейся Сети Бритвы. Не подозревая об этом, Салейн сделала первый ход и приказала

флоту атаковать кабал Треснувшего Когтя предполагая, что для активации оборонительной сети по прежнему требуется присутствие двух архонтов. Она также приняла дополнительные меры предосторожности, использовав отряд элитных солдат для отключения питающих генераторов. И в качестве последней меры послала мерзкого мандрагора проникнуть во дворец и убить Заергарна. Несмотря на тщательность атаки со всех сторон, план быстро рухнул. Когда Салейн начала атаку, башни, которые, по словам лейтенантов и союзных ведьм, были бездействующими, внезапно ожили и прорезали кровавую полосу через флот. Хуже того, каким-то образом Заергарн пережил покушение и начал отдавать приказы через гомункула Дрекара. Когда тщательно продуманный план развалился, Засохший Клинок решил переметнуться и отступил в свой район города. Внезапно оказавшись в меньшинстве, Салейн бежала, но поклялась, что вернёт Нексус и отомстит.

ПЛАН

План Салейн состоит в том, чтобы вернуть Нексус и убить Заергарна Кула, несмотря на то, что пока он контролирует *Похитителя Душ*, город и дворец остаются почти неприступными. С имеющимися силами лобовая атака и высадка десанта гарантированно приведут к поражению. Хуже того, она узнала от своих шпионов в городе что, чем больше армии Салейн будет убито и чем больше войск Заергарна погибнет при защите города, тем больше энергии архонт сможет использовать для своего оружия, поскольку *Похититель Душ* превращает сущность мёртвых в сырую энергию.

Из-за критической важности *Похитителя Душ* был разработан план для исключения его из уравнения и, таким образом, повышения шансов на успех. Салейн понятия не имеет к каким последствиям приведёт уничтожение корабля и поэтому желает заполучить его невредимым. Поэтому она планирует украсть его и использовать в своих целях, как только поймёт, как Заергарн управлял им и поглощал с его помощью силу мёртвых. Это дерзкий план, поскольку он сводится ни к чему иному, как к тому, чтобы вырвать космический корабль из встроенного в сердце зиккурата дока и отбуксировать не только из города, но и из Паутины, для полной гарантии того, что его связь со Сферой разорвана. Как только корабль будет извлечён, флот Салейн сможет нанести удар — конечно, ещё предстоит победить флот Треснувшего Когтя, но с эффектом неожиданности победа будет вполне достижима.

Согласно плану необходимо: проникнуть в Нексус и найти путь во дворец, затем добраться до *Похитителя Душ* и установить заряды на крепёжных опорах и сети проходов. После этого Исследователи должны войти внутрь проклятого корабля, найти командный мостик и украшенный драгоценными камнями пьедестал, установить там специальное устройство которое, по её словам, может как взломать любую автоматическую защиту, которой может обладать судно, так и предоставить ей важную информацию о Похитителе Душ. Салейн предупреждает, что по личному опыту в извилистых коридорах корабля и обширных пустующих каютах трудно ориентироваться и крайне тревожно, и поэтому она даже может открыто задаться вопросом, подходят ли ПИ для этой задачи, особенно если считает, что им нужен дополнительный стимул. Как только устройство и заряды будут установлены, судно Исследователей должно рвануть ко дворцу, проскользнуть сквозь орбитальную защиту и зацепить массивные буксирные тросы на носу *Похитителя Душ*. Затем он должен вырвать и утащить корабль, лишив кабала Треснувшего Когтя

почти бесконечной силы артефакта. В это же время флот ренегатов начинает свою атаку.

Салейн выбрала Исследователей для такого смелого и опасного плана по двум причинам: во-первых, они одни из немногих людей, обладающих необходимой силой и мастерством. Во-вторых, их корабль является одним из лучших во флоте отступников и единственным обладающим необходимой мощностью двигателей для успешной буксировки корабля в реальный космос.

Салейн и группа её лучших воинов сопровождают ПИ на поверхность Нексуса, и хотя они не могут помочь проникнуть во дворец, но если что помогут в городе. Однако если Исследователи привлекут к себе слишком много внимания или будут вовлечены в какие-либо длительные боевые столкновения, особенно против сил Треснувшего Когтя, Салейн и её воины просто исчезнут в тени (по усмотрению МИ). Сама же она отправляется переманивать на свою сторону Аньялру.

Я ЗНАЮ, ЧТО ТЫ ЗНАЕШЬ, ЧТО Я ЗНАЮ...

План Морн, хотя и концептуально основательный, частично основан на ошибочных разведданных. Она, как и практически все остальные, предполагает, что Заергарн всё ещё командует кабалом, не подозревая, что Дрекар предал господина и является настоящим правителем. Много лет назад мандрагор сумел убить архонта и его дух оказался запертым в Похитителе Душ. Гомункул не менее высокомерен или порочен, чем его бывший "хозяин", но при этом гораздо более расчётлив. Он оснастил каюты и ядро *Похитителя Душ* устройствами, которые постоянно следят за варп-эхом архонта и гарантируют, что он не освободится. Когда Исследователи случайно пробуждают дух Заергарна, Дрекар немедленно узнаёт о проникновении. МИ не должен раскрывать ни один из этих фактов до конца первой главы, но должен иметь их в виду и, возможно, пожелать использовать эту информацию для подсказок на протяжении всей истории.

В НЕКСУС

“Нексус Теней - неплохое место если в Комморре вас желают поприветствовать слишком много «старых друзей». Здесь вы можете праздно коротать дни вдали от интриг великих вельмож и сосредоточиться на том, что действительно важно. Здесь вы можете познакомиться с множеством новых увлекательных видов и узнать о них так много нового: как они живут, как они умирают, как их разбирать на части. И самое главное, как вырвать их лучшие крики”.

– гомункул Анаста Скаине

Как только ПИ согласуют план с Салейн, то будут готовы начать проникновение в Нексус. Флот отступников стоит наготове у входа в Паутину, и только корабль игроков (с Салейн и несколькими её воинами на борту) пролетают в портал. Переход в Паутину совсем не похож на вход в варп. Как всегда, эльдары нашли гораздо более изящный и элегантный метод, чем любой, используемый человечеством. Когда корабль Исследователей проскальзывает через врата (скрытые в дебрях отдалённой системы, которых они находят только под руководством Салейн), бесконечная ночь пустоты слегка меняется, звезды вспыхивают и исчезают, в то время как на корабль ПИ опускается неестественная тишина. Путешествие к Нексусу не занимает много времени, хотя по мере продвижения возникает ощущение, что они перемещаются между перекрестками и дополнительными шлюзами, невидимыми в темноте, но известными Салейн. Наконец, вися в ночи перед ними, они видят то, что на первый взгляд кажется маленькой луной.

По мере того, как ПИ приближаются к Нексусу Теней, МИ должен прочитать или перефразировать следующее:

Нексус Теней висит в пустоте подобно песчинке серого песка на пляже тьмы. Часть его поверхности освещена невидимым солнцем, а другая – в тени – усеяна башнями и пересечена глубокими искусственными каньонами. По мере того, как ваш корабль приближается, становится очевиден истинный размер Сферы, во много раз превышающий самый большой корабль Имперского флота или самую могущественную из космических крепостей Бога-Императора. Подойдя ещё ближе, вы можете разглядеть раскинувшийся по поверхности город тёмных эльдар: чёрные искривлённые башни и строения сгрудились, как гниль на трупе. Хотя город занимает лишь небольшую часть сферы, он по-прежнему соперничает с самыми большими ульями Сцинтиллы с бесчисленными уровнями, скрытыми под его окутанными тенями улицами. Над городом, в безвоздушном вакууме низкой орбиты, ваш корабль присоединяется к десяткам других, большинство из которых имеют чужацкую конструкцию.

То, как дальше будет развиваться приключение, зависит от выбранной тактики: можно действовать как желающие поторговать, проникнуть как можно тише или просто попытаться пробиться ко дворцу. Все три основных варианта являются жизнеспособными, как и любое количество других возможностей, которые Игроки могут придумать. Раздел **Более чем один способ украсть корабль** описывает некоторые дополнительные способы, основанные на хитрости, скрытности или силе. МИ не должен ограничиваться представленными вариантами и если у игроков есть идеи получше, использовать их.

Archon's Palace
Drecarus' Laboratories
Kabal of the Splintered Talon Barracks

БОЛЕЕ ЧЕМ ОДИН СПОСОБ УКРАСТЬ КОРАБЛЬ

Чтобы добраться до дворца Заергарна, ПИ нужно пройти через город. Треснувший Коготь никогда не позволяет ни одному судну, не принадлежащему к их кабалу, приземляться или причаливать близко к зиккурату. Окраины Нексуса, однако, в значительной степени нерегулируемы. Все могут свободно пристыковываться, за исключением открыто враждебных и собственного корабля Салейн. В отличие от имперского порта, здесь нет официальных протоколов или ожидающих встречи начальников причалов. Сфера также не имеет атмосферы, поэтому ПИ могут подвести свой корабль так близко, как только осмелятся, хотя, вероятно, было бы более практично вывести судно на низкую геосинхронную орбиту и совершить посадку на лихтере.

Как только все прибудут, Морн и её воины (группа из восьми воинов-кабалитов, чей профиль можно найти в 4 главе) отправляются для выполнения своих заданий, но оставляют игрокам возможность связаться и могут прийти на помощь (в пределах города) при необходимости, или на усмотрение МИ. Исследователи также могут столкнуться с некоторыми фракциями Нексуса Теней сразу после высадки (см. раздел **Обитатели Нексуса**), в зависимости от того, насколько тихо они приземлились. Затем ПИ решают как начать действовать. МИ может использовать рекомендации ниже для направления действий Игроков, используя любые или все встречи, какие он считает нужным, или даже используя некоторые встречи из других приключений, если они кажутся подходящими.

В этом разделе Исследователи должны познакомиться с городом и его окрестностями, встретиться с некоторыми второстепенными фракциями (или, по крайней мере, узнать о них), а затем отправиться во дворец. Этот раздел может быть таким длинным или коротким, как пожелают МИ и игроки, хотя опасность и беззаконие Нексуса должны быть очевидны для ПИ, особенно если им предстоит путешествовать по Чёрным Артериям. Перед началом МИ следует потратить некоторое время на ознакомление с **Обзором: Нексус теней**, а также использовать встречи из **таблицы 0-1: встречи в Нексусе** во время этой и любой другой поездки по городу.

ВОРЫ В НОЧИ

Возможно, самый простой способ добраться до зиккурата и рекомендованный Салейн – использовать скрытность, пытаясь пройти через город или удалённые территории незамеченными. Хотя этот метод не несёт такой же опасности, как пальба из пушек или попытка блефовать на аудиенции с высокопоставленным членом Треснувшего Когтя, но также означает придерживаться удалённых территорий и мест, таких как Чёрные Артерии. Имеющие уже свои собственные опасности для путешественника. Как и любой город, Нексус – гнездо слухов и лжи, со шпионами и агентами на каждой улице, поэтому пройти незамеченным может оказаться сложнее, чем предполагают ПИ, и от них может потребоваться нечто большее, чем просто всё время держаться в тени.

Путешественники приходят и уходят из Нексуса каждый день, и если игроки не устраивают большого шоу из своего прибытия или их корабль не особенно примечателен или известен, то, Треснувший Коготь не станет целенаправленно искать ПИ и они должны быть в состоянии совершить посадку в любом месте Чёрных Артерий или удалённых территорий не вызывая

подозрений. МИ должен начать использовать **таблицу 0-1: встречи в Нексусе** с любого момента высадки.

ВРАГИ МОИХ ВРАГОВ

Исследователи не единственные, кто интересуется Похитителем Душ. Кольцо Консорваны и Культ Ложного Рассвета знают о его существовании и стремятся заполучить, хотя и по совершенно разным причинам. Новые лица всегда замечаются определёнными элементами Нексуса, и когда ПИ совершат посадку, информаторы передадут эту новость обеим фракциям. Кольцо Консорваны изначально заинтересовано в игроках, просто потому что они тоже торговцы. Если Сирисса прознает о том, что ПИ также заинтересованы в Похитителе Душ и поиске входа в зиккурат, она увидит в этом возможность наконец прибрать к рукам ценные артефакты ксеносов.

Культ Ложного Рассвета давно жаждал принести в жертву души в корабле своему Тёмному богу, но так и не смог проникнуть в зиккурат, не имея ни благосклонности тёмных эльдар, ни силы оружия, ни опыта. Когда они узнают о прибытии ПИ, то видят в этом знак Хранителя секретов о том, что час настал, и попытаются заключить союз с игроками и использовать их.

МИ может использовать одну или обе фракции, чтобы усложнить ситуацию и предложить поддержку ПИ. Вскоре после прибытия агенты обеих фракций подходят к ним на улицах Чёрных Артерий, предлагая помощь или обещая шанс на прибыль, если они думают, что богатство повлияет. Салейн знает о Кольце Консорваны (они присутствовали в городе и во время её правления) и если ещё находится вместе с Исследователями, то советует договориться, поскольку они не любят архонта и могут оказаться полезными. Она ничего не знает о культе, хотя может почувствовать на них влияние Хаоса, и советует им быть осторожными при общении с теми, кто следует за Тёмными Богами. МИ должен позволить Исследователям выбирать как вести себя с обеими фракциями. Эти группы будут постоянно следить за ПИ, ища возможность использовать игроков в своих интересах. В то время как культ, в случае чего, не выдаст архонту присутствие ПИ, опасаясь гнева тёмных эльдар, агенты Кольца не так разборчивы. Однако у последних нет официального союза с правящим кабалом, и они передадут информацию только если это приблизит их к Похитителю. Подробную информацию о Кольце Консорваны и Культе Ложного Рассвета, их лидерах и целях, а также рекомендации по их использованию можно найти в разделе **Малые фракции.**

ХИЩНИК И ЖЕРТВА

В то время как Дрекар не знает о присутствии ПИ (их прибытие и действия в городе находятся вне его компетенции), некоторые его подчинённые могут счесть убийство ПИ хорошим способом порадовать гомункула. Высадка Исследователей, скорее всего, будет замечена, независимо от того, насколько те были осторожны. Сенсоры обнаруживают корабль и проницательные умы устанавливают связи относительно того, почему вольный торговец может прибыть в Нексус и с какими древними силами он может быть в союзе. Одним из таких умов является Равир Дайск, дворянин тёмных эльдар, когда-то состоявший в союзе с Салейн, но теперь твердо стоящего на стороне Заергарна (и, следовательно Дрекара, хотя он и не знает о несвоевременной кончине своего архонта). Всегда стремясь выслужиться перед хозяином и стереть пятно прошлых связей с Салейн, Равир превратился в жестокого и хитрого оппортуниста. Прибытие ПИ побуждает его к действию, причём сразу после их высадки. Хотя Равир не так богат или могуществен как другие дворяне Костяных Шпилей, у него есть средства и возможности для усложнения миссии. ПИ уже вызвали подозрения и должны преуспеть в **Тяжёлом (-20) тесте на Обаяние или Обман**, чтобы убедить его, что они не связаны с Салейн Морн (очевидно, если он обнаружит их вместе, этот тест должен быть значительно сложнее).

Если Равира убедили, то он приглашает Исследователей присоединиться к нему на одном из вечеров, проводимых дворянами кабала в саду "Мир Смерти" (см. главу **Банкет боли**). Если они откажутся, или если у него сложится неблагоприятное впечатление по другой причине, Равир решает заполучить головы ПИ для своего архонта, а задавать вопросы потом, если вообще возникнут. С этой целью он выпускает особенно вспыльчивую

и модернизированную паучиху ариадну, которую он ласково называет Живодёрка. Купленная за значительные средства у культа Засохшего Клинка, Живодёрка – хитрый убийца, и оснащена экспериментальным устройством, созданным безумной наукой Сшитой Спирали, заставляющая упорно охотиться на определённых особей. Зверь не просто ужасен в бою, обладая силой, способной пробивать панцирную броню, как бумагу, или скоростью, позволяющей уворачиваться от пуль, она также отличный следопыт и чрезвычайно скрытна для своих размеров. Равир выпускает её в Нексус для выслеживания ПИ, помещая их психическую подпись в её разум. Затем зверь исчезает в городе, спускаясь в Чёрные Артерии и подуровни, чтобы найти ПИ и выполнить желание своего хозяина. По указанию Равира, это не будет быстрым убийством, поскольку казнь Исследователей – это только часть его дара архонту. Он хочет, чтобы зверь сначала поиграл со своими жертвами, причинив боль, повергнув и напугав их, прежде чем, наконец, нанести смертельный удар.

МИ может использовать зверя, чтобы следить за путешествием ПИ от их посадки до зиккурата и даже покоев дворца, если к тому времени они не разрешат игру в кошки-мышки. Первоначально зверь (профиль паучихи ариадны, но с бонусом +30 к Ближнему Бою, Выносливости и Силе, а также дополнительными 20 ранами) будет наносить удары только один раз, а затем сразу же отступать, выбирая одиноких или отбившихся ПИ. Зверь одновременно исключительно быстр и скрытен, кроме того, он делает всё возможное, чтобы исчезнуть после удара. Присутствие зверя скорее нарушает планы ПИ, чем представляет для них значительную опасность, заставляя их двигаться медленнее или пытаться выследить его, прежде чем та снова нападёт. С этой целью МИ должен использовать ариадну в основном на заднем плане: её стремительную походку слышно издалека, её тень мелькает в конце туннелей и исчезает быстрее, чем успевают прицеливаться, а её большие сети блокируют выгодные маршруты вперед. Только в том случае, когда ПИ были серьёзно ранены в бою с друкхари или другими обитателями Нексуса, зверь должен представлять реальную угрозу, нападая, когда они пытаются добраться до безопасного места.

В какой-то момент зверь совершит решительную атаку (вероятно, как только они окажутся внутри зиккурата), давая ПИ шанс убить его до того, как события перейдут во вторую главу. Равир продолжит проявлять интерес к Исследователям и если зверь потерпит неудачу, может попробовать другие способы принести головы своему хозяину.

НЕПРОТОРЕННЫЙ ПУТЬ

Зиккурат находится в центре Нексуса Теней, а вокруг него раскинулся город. Это означает, что самый прямой путь к дворцу – пройти через город, либо по Артериям, либо по высоким мосткам и проходам Костяных Шпилей, поскольку подойти с воздуха практически невозможно из-за Сети Бритвы. Единственный другой способ добраться до зиккурата и остаться незамеченным – это спуститься в кажущиеся бесконечными глубокие подуровни. В то время как Артерии хоть и находятся относительно глубоко, подуровни уходят на километры вниз. По ним можно достичь фузионного ядра и великой пустоты в центре планетоида. Если ПИ выберут этот вариант, то они должны сначала найти путь через этот лабиринт туннелей под городом, а затем проход наверх, где он встречается с зиккуратом. Это непростая задача, так как большинство ведущих вниз туннелей были запечатаны друкхари для ограничения мест, где могли прятаться беглые рабы и другие беглецы, а также для защиты от древнего комплекса обороны Сферы, которая всё ещё может посылать эзотерические машины из глубин. Таким образом, Исследователям нужно найти путь внутрь, пережить машины, хищников и защиту глубоких уровней, а затем снова найти выход, в идеале где-нибудь под зиккуратом.

Проход через подуровни в любом случае требует значительных сил (вариант, от которого Салейн вполне может отказаться, учитывая сложность их миссии), либо благосклонности фракции, которая знает тропу под дворец. Эту благосклонность можно получить несколькими способами, некоторые попросят тронов, а другие – услуг или секретов. Какую бы фракцию игроки ни выбрали, это влечёт за собой последствия, поскольку некоторые группы рады сохранить Исследователей в секрете, в то время как другие немедленно выдадут тёмным эльдарам (подробности см. в разделе **Меньшие фракции**). Если ПИ хотят всё сделать сами, то альтернативой является посадка за пределами города и вход в Сферу оттуда. Если игроки действительно захотят пойти этим путем, то найти дорогу к зиккурату будет сложнее, поскольку они начинают так далеко и должны пройти километры туннелей и камер, чтобы

даже найти путь до города. Чтобы найти путь вниз на подуровни и начать путешествие, ПИ должны успешно пройти **Тяжёлый (-20) тест Навигации (Наземная)**. Если кто-либо из Исследователей хорошо знаком с Нексусом Теней, или ПИ нашли местного NPC, согласившегося из провести, они получают бонус +30 к этому Тесту.

Как только ПИ войдут в подуровни Нексуса, МИ может использовать встречи из **таблицы 0-1: встречи в Нексусе**, а также сведения из раздела **Обзор: Нексус Теней**, для создания препятствий на пути игроков. Время, которое Исследователи тратят, пытаясь найти правильный путь в лабиринте туннелей, также предоставляет хорошую возможность для желающих устроить засаду любых фракций или врагов сделать ход, вдали от какой-либо помощи. Как ни странно, но самая большая опасность на подуровнях это не хищник или спрятанная турель, а возможность легко заблудиться. Поэтому если ПИ не додумаются о том, чтобы прихватить мощный ауспик (тот, который требуется носить с собой сервиторам) или не подключатся к древним системам Сферы, для нахождения схем подземелий, игрок, выступающий следопытом должен пройти **Очень Тяжёлый (-30) тест Навигации (Наземная)**. Если игрок его пройдёт, перейдите к **таблице 0-1** и разрешите столкновение до того, как ПИ достигнут основания зиккурата. Если он потерпит неудачу, также перейдите к **таблице 0-1**, но после события МИ должен сообщить игрокам, что они заблудились на несколько часов, прежде чем смогут повторить процесс поиска правильного пути, вставив любые другие соответствующие встречи в промежутке.

МАКРОПУШКИ ГОВОРЯТ ГРОМЧЕ СЛОВ

Возможно, и вероятно для некоторых групп, что ПИ могут прибегнуть к силе, огнём прокладывая путь через город, прежде чем выбить ворота. Салейн настоятельно советует воздержаться от серьёзной лобовой атаки, потому что, в конце концов, если её флот был разбит Сетью Бритвы, какие шансы были бы у одинокого судна ПИ? Тем не менее, она признаёт, что определённый уровень силы можно было бы применить не привлекая излишнего внимания (по крайней мере, до тех пор, пока защитникам не станет слишком поздно что-либо с этим делать). При условии, что ПИ не начнут открытую войну, и если они будут расчётливо наносить удары, им может сойти с рук прорыв к воротам дворца.

Если Исследователи решат с умом и точечно в открытую использовать силу (например, устранить патрули тёмных эльдар и обязательно скрыть трупы и следы боя), МИ может использовать любое или все из описанных ниже столкновений, чтобы справиться с эскалацией насилия. Только серьёзные атаки на Нексус привлекают прямое внимание кабала, а сражения в Артериях и Костяных Шпилях не вызывают прямой реакции со стороны Треснувшего Когтя, если только это не перекинется на арены или зиккурат. На самом деле, дворяне Костяных Шпилей регулярно сражаются друг с другом и часто используют наёмников для совершения набегов на другие башни. Тем не менее, использование корабельных орудий привлечёт внимание и вызовет более прямое возмездие, поскольку лэнсы и макробатарии представляют опасность для всего города и, что более важно, для дворца. Если когда-либо корабль ПИ (или любой другой корабль) станет мишенью Сети Бритвы, он должен провести манёвры уклонения от огня с башен (см. сноску **Сеть Бритвы**).

ВООРУЖЁННЫЙ ОТВЕТ

Если ПИ предпочтут силовой вариант, они могут в конечном итоге получат ответ от тёмных эльдар, особенно если ликвидируют один или несколько патрулей не прибрав за собой. В то время как определённое количество потерь приемлемо, особенно других обитателей Нексуса, культ Засохшего Клинка и кабал Треснувшего Когтя плохо переносят нападения на своих воинов и владения. Простой способ наметить рост реакции тёмных эльдар на действия Игроков состоит в том, чтобы МИ использовал таблицу 0-1: встречи в Нексусе в два раза чаще.

В дополнение к увеличенной вероятности встречи с ищущих наглецов друкхари, МИ может устроить засаду тёмных эльдар на ПИ. После того, как два или более патруля из культа или кабала исчезают или обнаруживаются мёртвыми, тёмные эльдары начинают искать виновных. Со временем информация о том, кто виноват просочится, если только Исследователи не будут очень усердно заметать свои следы (избегая контактов с кем-либо из обитателей Нексуса, оставаясь в заброшенных районах или подуровнях, убирая тела после боёв и принимая другие меры предосторожности). Эта засада может произойти где угодно, но в ней должно быть задействовано по крайней

мере в три раза больше воинов-кабалитов или ведьм (в зависимости от того, какая организация решит ответить), чем ПИ. Если ПИ особенно умелы (ранг 5 или выше), привели с собой значительную свиту или очень хорошо экипированы (значительным количеством тяжёлого оружия и техникой), МИ должен превратить сидящих в засаде в истиннорождённых или гекатрикс-невест крови. Силы комморритов тщательно выбирают свою позицию, перекрывая выходы и устраивая перекрёстный огонь или манёвр захвата с позиций по обе стороны от ПИ.

Если Игроки потерпят поражение в этом или любом другом столкновении с патрулём, тёмные эльдары захватывают их живьём и тащат для короткого допроса к Дрекару. Это даёт шанс узнать, что гомункул тайно является истинным повелителем Нексуса. После этой встречи МИ может продвинуть сюжет до главы **Мрачный поворот судьбы**. Если они убьют всех тёмных эльдар или вырвутся из ловушки, то с этого момента каждый патруль по умолчанию будет относиться с крайним подозрением, и за ними будут безжалостно охотиться до самого сердца зиккурата.

ПОСТУЧАТЬ В ДВЕРЬ НОГОЙ

Главные ворота зиккурата - это массивное сооружение, в шаговой доступности из Чёрных Артерий, прямо под поверхностью Сферы. Хотя он редко используется силами кабала (предпочитающими перелетать со шпиля на шпиль, вместо того, чтобы снисходить до поверхности), он охраняется не менее чем четырьмя огневыми точками, каждая из которых оснащена шестью истиннорождёнными с тяжёлым оружием. Эти гнёзда выходят бойницами на плоский внутренний двор, по большей части лишённый укрытия. Вдобавок ко всему, дверь многослойная, и каждый из трёх слоев должен быть разрушен или взломан индивидуально (с помощью **Серьёзного (+0) теста Взрывотехники** и соответствующего оборудования или какой-либо другой хитрости со стороны ПИ). Группа из пяти гротесков прикована цепью за дверями, чтобы помешать любым злоумышленникам. Наконец, каждые 5 раундов после того, как ПИ начинают атаку, из гарнизонов прибывает транспортник рейдер с 10 истиннорождёнными на борту для защиты. Эти воины преследуют незваных гостей в крепости, в случае надобности используя свои транспорты для преследования внутри залов.

НЕОЖИДАННЫЕ СОЮЗНИКИ

В Нексусе есть те, кто не питает любви к тёмным эльдарам, а некоторые открыто поносят ксеносов за их изуверские обычаи и чёрствую натуру. Во время боевого столкновения с друкхари одна из этих фракций может прийти на помощь ПИ и использовать это как предлог для заключения союза. МИ может использовать это как знакомство с двумя основными фракциями, так и для представления других союзников и NPC. В Нексусе наивность недолговечна – у каждого есть свои корыстные планы, поэтому любой, кто поможет ПИ, делает это в своих собственных целях. Любая из этих групп может быть вовлечена в предприятие Исследователей чтобы попутно реализовать свой собственный интерес. Если Салейн с ПИ, она проявляет живой интерес к любым союзникам, которые могли бы помочь в предстоящем нападении, ослабив позиции её врагов и проложив путь к возвращению власти.

МИ может использовать эту встречу, если у ПИ возникают трудности во время боя или группа изначально не состоит из особо боевых персонажей, предоставляя им NPC, которые помогут победить любого тёмного эльдара. Если МИ захочет, то может даже ввести на этом этапе некоторых из NPC-гладиаторов из **главы II: Кровь, Сталь и Песок**, что позволит игрокам познакомиться с ними до того, как их возьмут в рабство, и облегчит заключение союзов для побега позже. В то время как помощь фракции или NPC в городе помогает им непосредственно в первой главе, такие союзники могут оказаться гораздо большим благом для ПИ позже, когда они станут отрезаны от своего корабля и команды и должны будут полагаться только на тех, кто находится в Нексусе. Если же Исследователи будут стараться изо всех сил избегать любых контактов с обитателями Нексуса, МИ должен, по крайней мере, предложить им шанс завоевать расположение фракции или заключить временный договор. Если ни одна из фракций, описанных в разделе **Враги моих врагов**, не является той, с которой ПИ хотят или могут вступить в союз, помните, что Нексус полон тех, кто ищет возможности продвинуться вперёд любой ценой, и фракции ежедневно растут и падают в его владениях.

Неожиданные союзники также являются большим источником напряжённости в приключении, поскольку ПИ никогда не могут полностью доверять тем, от кого они приняли помощь. Точно так же, как Салейн всегда должна быть на

волосок от предательства, МИ должен дать игрокам достаточно свободы действий, чтобы теоретизировать о вероятности того, что ПИ могут быть преданы в любой момент. Он может даже поощрять такие идеи, если они обнаружат, что пользуются поддержкой нескольких фракций или собирая информацию о Салейн среди аборигенов, каждый предупреждает о ненадежности других. По сути, введение союзников, независимо от того, приходят ли они на помощь ПИ в перестрелке или встречаются с ними во время путешествия к Похитителю Душ, является отличной возможностью для МИ раскрыть новые направления или варианты в сюжете, подталкивая ПИ в интересных направлениях или предлагая альтернативный путь если они застряли на какой-то конкретной задаче.

ОТКРЫТАЯ ФРОНТАЛЬНАЯ АТАКА

Прямое нападение на зиккурат почти наверняка обречено на провал, по крайней мере, с воздуха, где Сеть Бритвы быстро выведет из строя или уничтожит корабль ПИ. С космоса дворец архонта всегда охраняется парой крейсеров типа «Пытка». МИ может использовать Салейн Морн и других NPC, чтобы сообщить ПИ о незначительных шансах на успех воздушной атаки и, что более важно, об огромном риске, которым подвергнется самое ценное – их космический корабль.

Чуть более осуществимый план включает в себя наземное нападение на дворец, отключение Сети Бритвы, а затем вызов корабля для вырывания *Похитителя Душ*. И всё это нужно успеть до того, как вся мощь кабала обрушится на нападающих. Хотя Салейн не верит, что грубая сила может вскрыть эту конкретную головоломку, и пытается отговорить ПИ от чего-либо столь безрассудного, они могут попытаться. Если Исследователи смогут высадиться где-нибудь в городе, возможно, всего в нескольких километрах от зиккурата, то с подкреплением за спиной они могут попытаться пробить значительную наземную оборону дворца. Хотя любое очевидное наращивание численности людей и оружия вызывает гнев кабала.

Если ПИ высадятся с молниеносным ударным отрядом всего из нескольких подразделений элитных войск, без тяжёлого вооружения, танков и артиллерии, они смогут добраться до зиккурата практически без сопротивления. Меньший отряд, также может двигаться достаточно быстро, чтобы шпионы и разведчики архонта могли не заметить его высадки, и в течение нескольких часов ПИ могут начать атаку. Салейн не принимает участия в таком нападении, хотя и не отговаривает Исследователей. Она просто затаивается в городе, чтобы увидеть исход и использовать в своих интересах. Основное внимание в битве должно быть сосредоточено на том, чтобы взорвать ведущие на нижние уровни зиккурата главные герметичные двери и МИ должен охранять вход командой лучших истиннорождённых.

Если ПИ победят охрану ворот, то будут вынуждены начать гонку со временем пытаясь добраться до *Похитителя Душ*. Поскольку силы архонта подняты

по тревоге, то всё больше и больше воинов начнут стекаться со всех сторон. Во время этого рывка МИ также может использовать встречи из раздела **Крепость Крови и Тени**, поскольку ПИ по пути натыкаются на ловушки и патрули. Гомункул Дрекар, архи-агонист Т'саэвоима и мастер Сшитой Спирали, возглавляет оборону зиккурата и выпускает на волю всех своих существ для остановки продвижения ПИ.

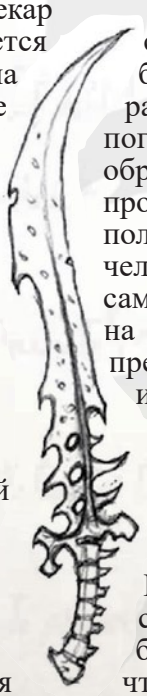
ПОВЕЛИТЕЛИ КОРОНУСА

ПИ всегда могут попытаться добраться до дворца с помощью хитрости и коварства – достаточно пройти в районы тёмных эльдар и попросить аудиенции с архонтом. Друкхари не уважают торговый патент, как это делает Империум, и не признают прав вольного торговца, поэтому ПИ должны доказать, что они могущественные личности, достойные времени и внимания. Их могут попросить сдать оружие и даже тогда они будут находиться под охраной большую часть времени. Обладая подвешенным языком и наглой уверенностью, Исследователи могут использовать эту тактику, чтобы добраться до цели, хотя, вероятно, в какой-то момент им придётся резко поменять тактику.

Если ПИ решат воспользоваться таким путём, МИ может использовать любую или все встречи описанные ниже. Даже если по прибытии они объявят себя великими и славными вольными торговцами, Дрекар не сразу проявит к ним интерес (требуется немало усилий, чтобы оторвать гомункула от его мерзких искусств). Будет легче заслужить благосклонность мелкого дворянина (такого как Равир Дайск), который вхож во дворец и сможет провести их. Однако это означает наступить обеими ногами в зловонную кучу, являющейся политикой тёмных эльдар. Большой корабль и ценный груз сильно укрепят легенду.

ЖЕСТОКИЙ СПОРТ

В Когте десятки дворян со своей собственной свитой и интересами, все они в союзе с Заергаром и следят за его городом по указанию Дрекара, которого считают правой рукой архонта. Из своих крепостей в Костяных Шпилях они смотрят на город свысока и наживаются на работорговле, в значительной степени игнорируя не-эльдар и происходящее в Чёрных Артериях. Однако, как и лорды где бы то ни было, они всегда заинтересованы в увеличении власти и богатства. Правильные слова от правильных людей могут открыть их двери для ПИ, чтобы разделить обещание прибыли или расширения влияния по всему Нексусу или за его пределами. Как только Исследователи прибудут, они могут попытаться начать переговоры с дворянством друкхари, и если они попросят аудиенции у архонта, их направят к его подчинённым.



МИ должен заставить ПИ разобраться с проблемой одного из дворян. Это может быть Дирак Нир или любой другой (см. раздел **Игра в игре**). Это шанс для МИ погрузить Исследователей в декадентский образ жизни комморритов, а также проиллюстрировать, насколько чужды и полностью лишены какой-либо узнаваемой человеческой морали эти ксеносы на самом деле. Чтобы произвести впечатление на аристократию Нексуса, ПИ должны предложить им то, что они хотят, будь то информация, торговля, рабы или монстры для арены. Предложение рабов – самый простой способ завоевать аудиторию, но может быть морально неприемлемым для многих игроков. Именно здесь на первый план выходят умелые переговорщики, и МИ должен позволить им использовать социальные навыки, чтобы заключить более выгодную сделку, или предложить что-то ещё интересное, но так или иначе получить приглашение в Костяные Шпили. Например, игроки в качестве подарка могут пообещать выдать местоположение миров, созревшие для

СЕТЬ БРИТВЫ

Сеть Бритвы - чрезвычайно опасный оборонительный комплекс из таинственного оружия, способный поражать космические корабли на низкой орбите и уничтожать всё, что летает в городе без разрешения архонта. Сражаться с Бритвой непрактично — на каждую макропушку, которую уничтожит космический корабль, приходится ещё три. За каждый Стратегический раунд, когда судно является мишенью Сети, его пилот должен пройти **Напряжённый (-40) тест на Пилотирование (Космический корабль) + Манёвренность**. За каждую степень провала в каждом тесте корабль получает одно попадание по профилю батареи макропушек дезинтегратор (**глава IV: Коварный путь** на стр. ЧЧЧ). Эти попадания засчитываются как имеющие количество степеней успеха, равное степеням провала Пилотирования (Космический корабль) + тест на Манёвренность.

набегов; информацию об имперской обороне Каликсиды; особенно редкий и смертоносный зверь-ксенос, с которым можно сражаться в ямах или держать в качестве смертельного питомца или местоположение эльдарских руин и порталов Паутины.

Как только Исследователи сделают подходящее подношение, их приглашают в Кровавые Ямы, дабы насладиться боем между рабами, гладиаторами и зверями. Это жестокое и ужасающее зрелище, во время которого ПИ могут делать ставки или пытаться выжать больше информации из своих гостеприимных хозяев. События завершаются тем, что комморриты устраивают поединок между гекатрикс и чемпионом ПИ (выбранным из команды или группы). Цель матча – скрепить сделку кровью и болью своих чемпионов; долгая и ожесточённая борьба считается благоприятным сопровождением таких переговоров. Если чемпион сможет победить невесту крови, то игроки получат бонус +10 к любым социальным тестам, проведённым на этапе переговоров. Особо жадные до прибыли ПИ, могут использовать это как возможность действительно заключить различные торговые соглашения, и пока они находятся на трибуне, то получают бонус +10 к финальным тестам. Во время этого события ПИ также могут пройти один **Тяжёлый (-20) тест Дознания** за каждый час присутствия, чтобы узнать секреты Нексуса Теней или повелителей тёмных эльдар.

По завершении сделок ПИ могут попытаться выиграть приглашение на одно из мероприятий Дрекара или в Костяных Шпилях. Для этого нужно пройти один **Тяжёлый (-20) тест на Обаяние** с соответствующими бонусами, основанными на заключённых сделках, исходе боя и ценности первоначального подарка. Если они потерпят неудачу, то могут повторить тест снова, предоставив другой подарок, который привлечёт бездушные глаза их хозяев.

НЕБОЛЬШОЕ ОДОЛЖЕНИЕ

Дворяне, лорды и леди Треснувшего Когтя всегда соперничают друг с другом за положение и власть. В то время как некоторые из тёмных эльдар, с которыми сталкиваются ПИ, должны быть готовы заключить с ними торговые сделки или принять монеты, большинство рассматривает Исследователей и их корабль как ещё одну пешку в бесконечной борьбе за контроль над Нексусом и его богатствами. Заергарн был затворником в течение нескольких лет, и некоторые в кабале считают, что это предвещает время для нового архонта — хотя и не осмеливаются говорить о таком в присутствии Дрекара. Это событие может произойти либо после того, как ПИ познакомятся с высокопоставленными тёмными эльдарами, либо после того, как они начнут заключать сделки или торговать рабами и другими товарами, услугами и секретами. МИ должен подойти к Исследователям в качестве эльдарского дворянина, особенно если он узнал об их заинтересованности в получении аудиенции у чиновника во дворце архонта, и сделать им предложение. Это может быть Равир Дайск или другой подобный олигарх. В обмен на благосклонность и протекцию он хочет, чтобы ПИ уничтожили одного из его соперников, другого друкхари с крепостью в Костяных Шипах. Его не волнует, как они выполнят задачу, только то, что враг умрёт, открывая путь для захвата владения.

МИ может сделать выполнение этого задания настолько простым или сложным, насколько пожелает, в зависимости от навыков ПИ и от того, насколько сложными были их испытания до этого момента. В своей самой простой форме это означает, что необходимо каким-то образом проникнуть в башню Костяного Шпиля, а затем убить лорда и большую часть его личной охраны. Костяные Шпили охраняются, но не такими элитными или опасными солдатами, как те, что защищают дворец архонта. Чтобы достичь своей цели, ПИ должны блефовать или прокрасться мимо не менее чем двух групп из десяти воинов-кабалитов в шпиле, если только они не смогут найти предлог для встречи с аристократом-целью. Комморриты очень хорошо относятся к миру обмана; слухи и кинжалы – самые мощные инструменты в их распоряжении, и поэтому большинство из них параноики и не пренебрегают охраной. За исключением особых обстоятельств, дворянина друкхари всегда охраняют по крайней мере пять истиннорождённых (чей профиль также может быть использован для самого дворянина).

Это простое убийство также может быть использовано МИ в качестве демонстрации коварной натуры тёмных эльдар. Если ПИ не будут осторожны и не найдут надёжный способ гарантировать, что наниматель исполнит свою часть сделки, то он начнёт вымогать у ПИ какую-то другую услугу или даже раскроет преступление, которое сам же спровоцировал, Дрекару или другому влиятельному лицу.

Умные ПИ могут защитить себя от этой ситуации, привлекая третью сторону, добиваясь благосклонности других дворян,

имеющих корыстные интересы в Шипах, или получив доказательства хитрости нанявшего эльдара. Если ПИ преуспеют, а также сумеют сохранить верность благородного эльдара своему слову, они станут на один шаг ближе к получению аудиенции у архонта. Если потерпят неудачу на любом этапе, то переходите к главе **Мрачный поворот Судьбы.**

БАНКЕТ БОЛИ

Как только Исследователи установят дружеские отношения с друкхари, путём небольшой услуги или заключением торговых договоров, слух об их присутствии достигает высокопоставленных лиц в кабале Треснувшего Когтя. Учитывая затворнический образ жизни архонта, эти лорды и леди привыкли самостоятельно устраивать банкеты и мероприятия, где бы могли решать свои проблемы. ПИ приглашают на один из таких фуршетов в саду "Мир Смерти" на вершине зиккурата. На данном мероприятии можно увидеть многочисленных дворян тёмных эльдар, а также любых других влиятельных личностей из города, которых МИ желает видеть (особенно тех, кто, возможно, уже имеет связи с ПИ или меньшими фракциями). Каждый дворянин надеется использовать Исследователей в собственных целях и может сделать это посредством передачи секретов соперника или мудрого совета, который может привести к конфликту с желаемым врагом.

Встреча начинается с трапезы, но после её завершения начинается настоящий праздник страданий. Дворяне выходят на балкон с видом на сады и начинают "вечернюю развлекательную программу". Суть в том, что по всему саду спрятаны жетоны, которые должны найти рабы. Каждый дворянин тёмных эльдар выставил раба, и тот, чей раб сможет найти наибольшее количество жетонов до того, как растения убьют их всех, становится победителем. ПИ приглашают принять участие в соревновании, хотя они должны предложить своих собственных рабов или слуг. Если Исследователи соглашаются, на дворян это производит должное впечатление, и они могут посчитать ПИ достойными пешками для своих интриг, доверяя им более глубокие секреты, которые, как они надеются, могут ускорить падение соперников. ПИ заслужат ещё больше доверия, если выиграют (можно немного сжульничать, тайком предоставив своему слуге оружие или ауспик; использовать пси-силы для телепатических подсказок; или придумав какой-то другой тайный способ).

Чтобы отказаться принимать участие в забаве, нужна достаточно веская причина, подкреплённая успешным **Ординарным (+10) тестом Обаяния, Трёпа или Обмана**, дабы убедить своих хозяев, что их причины не просто сентиментальность или мягкосердечие. В течение развлекательной программы ПИ также могут пройти по одному **Серьёзному (+0) тесту на Дознание**, чтобы попытаться выведать секреты у своих хозяев. За каждый успешный тест они получают крупицу информации, начиная от сексуальных садистких предпочтений конкретного лорда и заканчивая расположением тайного хода.

Если ПИ знают о тайном входе в зиккурат, скрытом в саду (или узнают об этом во время мероприятия), они могут даже уговорить эльдар разрешить принять участие в "забаве" лично, хотя это потребует некоторого убеждения. Игроки должны предложить вескую причину, по которой почему они хотят подвергнуть себя риску и провести **Тяжёлый (-20) тест на Обаяние или Обман**, чтобы убедить NPC, такого как Равир Дайск (если он присутствует и не враждебен), впустить их в сад. ПИ получают бонус +20 к тесту, если они создали образ себя как моральных дегенератов, не привлекли к себе излишнего внимания и не воспротивились непристойной жестокости своих хозяев. В любом случае, см. раздел сад "Мир смерти" для получения подробной информации об этой опасной оранжерее.

КРЕПОСТЬ КРОВИ И ТЕНИ

Независимо от того, как игроки проникли во дворец, переход от города в зиккурат резко ощутим. Потускневшие стены из древней стали и камня заменяются изогнутыми чужацкими арками и странно асимметричными коридорами. Повсюду витые руны и торчащие лезвия усиливают ощущение опасности и беспокойства. Крепость разделена на три области: внешние туннели и камеры, башни и шпили, а также внутреннее ядро, где находится *Похититель Душ*. Чтобы добраться до корабля, ПИ должны пройти один или оба внешних региона, миновав патрули и лейтенантов Заергарна.

Метод, с помощью которого ПИ прибыли, влияет на всё: пробиваются ли с боем, проскальзывают ли мимо охранников или заявляют, что имеют аудиенцию у Заергарна. МИ может использовать **таблицу 0-1: встречи в Нексусе** для генерации препятствий. В дополнение к этим случайным, есть две другие встречи, которые МИ может использовать в зависимости от того, как ПИ пытаются войти в зиккурат, либо снизу (используя город или подуровни), либо сверху (используя проходы от Костяных Шпилей или прибывая по воздуху).

ЛАБИРИНТ БОЛИ

Внешние помещения зиккурата были сильно изменены тёмными эльдарами и имеют мало сходства с их первоначальным дизайном: ксеносы покрыли стены чёрной сталью и изломанным орнаментом. В дополнение к вероятности того, что ПИ столкнутся с патрулями или рабами, которые могут выдать их присутствие, целые участки этих внешних регионов были превращены в лабиринты безумия и ловушек. МИ может использовать оба этих препятствия для затруднения ПИ доступ к Похитителю, особенно если они движутся в спешке и натыкаются на них, напролом продвигаясь к заветной цели.

Безумие-Путаница

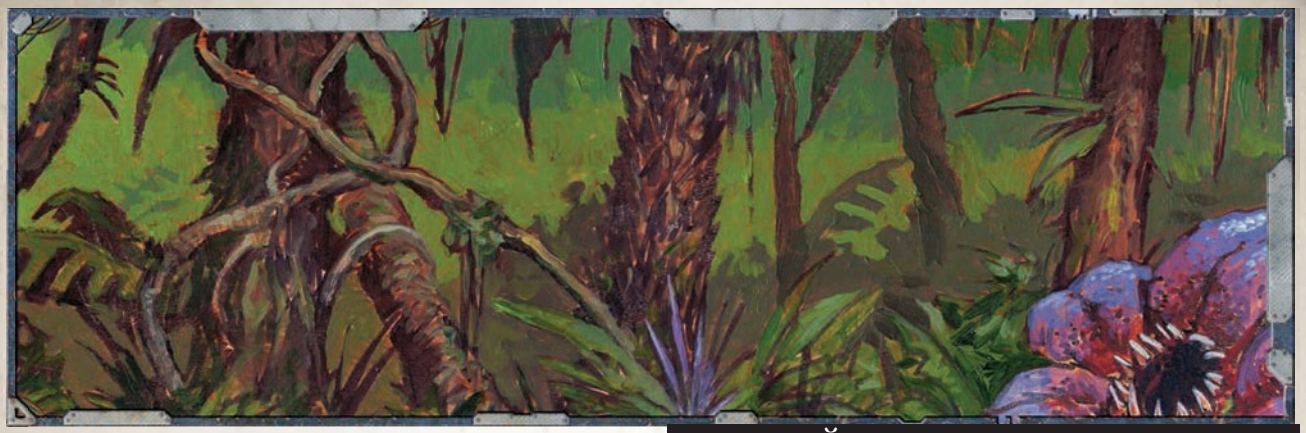
Безумие-Путаница яркий пример тому, как тёмным эльдарам нравится мучить слабые умы ксеносов так же сильно, как и плоть. Ловушка состоит из ряда коридоров и комнат, изменённые с использованием ложных поворотов и скрытых проходов, а также опасных и тревожных образов, на которые больно смотреть. Блуждающий раб или злоумышленник может легко запутаться в извилистых стенах и полах, глаза обманывают его, заставляя ступать по острым как бритва выступам, в то время как дверь или проход в безопасное место скрыты изгибом стены, невидимым со всех сторон, кроме определенного угла. В таком месте можно часами бродить по кругу. Если ПИ забредут в Безумие-Путаницу, то чтобы выбраться, нужно будет пройти **Очень Тяжёлый (-30) тест на Интеллект**, если только они не смогут разработать план обхода (например, сломать стены или использовать технологию - сервиторы и другие механические объекты не так подвержены ментальным уловкам этого проклятого места). Провал означает ещё полчаса блужданий, прежде чем можно будет повторить тест, и Очко Безумия для каждого члена группы, поскольку архитектура тёмных эльдар разрушает их разум. Неудача более чем на три степени означает, что один случайно выбранный ПИ получил физический урон от стены с шипами, скрытой колючей проволоки или другой подходящей ужасной опасности и должен пройти **Тяжёлый (-20) тест на Выносливость** или получить 1d5 урона, не уменьшаемый ни Выносливостью, ни Бронёй.

Болевые ловушки

Болевые ловушки - ещё одно жестокое дополнение к зиккурату. Их можно найти практически где угодно, особенно в местах, где должны работать рабы, поскольку эльдарам нравится наблюдать, как их имущество натыкается на них. Ловушки обычно замаскированы под обычные участки пола или стены, хотя они также могут быть встроены в мебель или двери, единственным контрольным признаком их присутствия является тонкая серебристая паутина, видимая при ближайшем рассмотрении (для обнаружения требуется **Сложный (-10) тест на Бдительность или Поиск** и **Серьёзный (+0) тест на Взлом** для отключения). При прикосновении болевая ловушка активируется, посылая импульсы в мозг субъекта, заставляя того корчиться в агонии. Эффекты болевой ловушки требуют **Серьёзного (+0) теста на Выносливость**, при котором провал вызывает 1d5 уровней усталости. Болевая ловушка действует через броню и одежду, хотя поражённый ПИ получает бонус +10 к тесту на Выносливость за каждые 5 очков брони (округление в меньшую сторону) в месте, где он касается ловушки. Помимо того, что это крайне неприятно, ПИ, попавший в болевую ловушку, кричит в агонии, если только не заткнёт себе рот (что может быть важно, если ПИ пытаются проникнуть по тихому). Персонаж может сопротивляться желанию закричать, пройдя **Ординарный (+10) тест на Силу Воли.**

САД “МИР СМЕРТИ”

Верхние части зиккурата увенчаны башнями и оборонительными платформами, на которых размещено несколько гарнизонов друкхари. Они также служат игровой площадкой для любимцев архонта. В то время как ПИ вряд ли придут сюда, разве что они выберут путь аудиенции, их контакты вполне могут поделиться информацией, что в саду



есть тайный лаз, ведущий прямиком в центр крепости, а следовательно и к Похитителю. Если Исследователи смогут добраться до платформы, либо скрытно, используя крытые переходы, соединяющие башни на вершине дворца, либо по приглашению, они могут попытаться проникнуть в сады и найти вход.

Сад "Мир Смерти" оправдывает название, поскольку содержит коллекцию самой агрессивной флоры, которую смогли найти тёмные эльдары в Пространстве и за его пределами. Чтобы спуститься в сад, ПИ должны преодолеть защищающее зрителей поле подавления, для чего требуется ключ, если только они добровольно не вошли в него. У каждого стража Шпиля есть копия ключа. Этот отряд истиннорождённых по численности равен ПИ плюс один дополнительный за каждого Исследователя 5 ранга или выше. Они рассредоточены по балконам, нависающим над садом "Мира Смерти", но дистанционно переговариваются каждые 1d5 минут. В качестве альтернативы, МИ может позволить ПИ пройти Очень **Тяжёлый (-30) тест на Техпользование**, чтобы обойти блокировку поля (тест сводится к **Серьёзному (+0) тесту на Техпользование**, если игрок хорошо знаком с технологией друкхари или сам является тёмным эльдаром). Провал вызывает тревогу, приводящая к быстрой ответной реакции стражи и пары гротесков. Оказавшись внутри сада, видимость падает до минимума, так как растения смыкаются, воздух становится влажным, а насекомые ползают и летают повсюду. МИ может относиться к саду как к единому динамичному вызову, который необходимо преодолеть. В этом случае каждый раунд, когда ПИ находятся в саду, каждый должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Бдительность, Поиск или Выживание**. Все ПИ провалившие тест, получают 1d10+6 Режущего от агрессивных и токсичных растений, плотоядных грибов и хищных насекомых. Как только группа наберет совокупное количество степеней успеха в **тестах на Бдительность, Поиск или Выживание**, равное удвоенному числу ПИ, они обнаружат секретный вход к Похитителю и покинут смертельный сад.

Если МИ считает, что это недостаточно сложная задача, он может добавить определенные растения целенаправленно атакующие ПИ, описанные в других дополнениях **ROGUE TRADER**, таких как **БЕСТИАРИЙ КОРОНУСА**. В оранжерее содержится огромное количество видов, и поэтому ПИ могут столкнуться с любой подходящей ужасной флорой.

ДОЛГИЙ ПУТЬ ВНИЗ

Чтобы проникнуть незаметно, ПИ должны сначала найти путь в одну из соседних башен, а затем пройти мимо патрулирующих 1d5 бичевателей, порхающих вокруг дворца, наблюдая за всеми, кто пересекает тонкие мосты. В этих патрулях есть один бичеватель на игрока, плюс один дополнительный для каждого ПИ ранга 5 или выше. Как только они заключат сделку, обманут или пробьются мимо этих пернатых стражей, ПИ должны спуститься в сад, для чего потребуется пройти **Тяжёлый (-20) тест на Лазание** для каждого игрока. Если ПИ имеют подходящее альпинистское снаряжение, провал теста означает обнаружение другим патрулём бичевателей, с дополнительным противником за каждого провалившего тест. Однако, если какой-либо Исследователь без страховки провалит тест более чем на три степени, он может столкнуться со 100-метровым свободным падением в оранжерею.

МРАЧНЫЙ ПОВОРОТ СУДЬБЫ

ПИ наконец приходят к Похитителю Душ, который висит как огромный высохший мотылёк, в паутине порталов и переходов, его элегантная форма поражена болезнью. МИ должен прочитать или перефразировать следующее:

Подобно клинку, вонзённому в сердце зиккурата, Похититель Душ поднимается из тьмы внизу к остроконечной вершине дворца. Его древний чужацкий корпус покрыт ямами и шрамами от бесчисленных эпох дрейфа в пустоте, хотя плавные линии и изогнутая архитектура безошибочно узнаваемы несмотря на столько веков порчи и болезни. Легко достигающее шести километров в длину и нескольких в поперечнике, судно находится в коконе из паутины порталов и опор, некоторые из которых ведут к отверстиям и открытым проходам в его корпусе. Здесь также каждый сталкивается со странным беспокойством, похожим на едва различимый шёпот тысячи голосов, бормочущих друг с другом, но скрытых от посторонних глаз.

Все ПИ чувствуют себя неуютно в присутствии *Похитителя Душ*, хотя те, у кого есть навык Психонаука, должны остро осознавать мощную психическую ауру судна и исходящую необузданную силу. С этого момента любое преследование или патрули, как-будто исчезают, и как только они ступают на сам корабль, кажется, что охранников вообще нет. Всё потому, что это ловушка. Информация, неизвестная ПИ и почти каждому жителю Нексуса – Заергарн мёртв уже несколько десятилетий, убит нанятым Салейн мандрагором, его душа заключена в ловушку в Похитителе Душ. Дрекар контролирует кабал Треснувшего Когтя с момента смерти своего хозяина и является одним из немногих, кто знает, что измученный дух архонта всё ещё жив. Безумный и едва разумный, Заергарн всё ещё нашептывает Дрекару, строит заговоры и выдаёт предупреждения. Гомункул в основном игнорирует бред духа, но он долго изучал то, что называется "Устройством Похитителя", которое поймало искажённое эхо архонта, и имеет множество специализированных машин, которые постоянно контролируют мощность, вырабатываемую таинственным ядром корабля.

ПИ должны заложить взрывчатку в трёх местах внутреннего комплекса, чтобы физически освободить *Похитителя Душ*, а затем подняться на борт самого судна для установки таинственного "разъединяющего устройства", которое должно перерезать поток энергии от Похитителя к Сети Бритвы.

Чтобы найти каждое место для трёх зарядов, ПИ должны пройти Серьёзный (+0) тест Навигации (Наземная). Если они провалят тест, то столкнутся с ловушкой боли и с безумием-путаницей. Как только они доберутся до места, ПИ должны пройти Сложный (-10) тест на Взрывотехнику для установки заряда. Если они провалят тест, то ПИ тратят на установку заряда слишком много времени так, что их обнаруживает равный по численности отряд воинов-кабалитов. ПИ должны уничтожить врагов быстро и незаметно, дабы они не позвали подмогу.

После установки зарядов ПИ должны сделать последний шаг и подняться на борт *Похитителя Душ* для установки разделяющего устройства Салейн. Прочитайте или перефразируйте следующее:

Когда вы проскальзываете через открытую дверь, ведущую из извилистых коридоров зиккурата в корабль, вас поражает всепроникающее чувство неправильности. Материал, из которого был изготовлен корпус, поражён болезнями, искалечен ядовитым прикосновением варпа. В то время как дворец тёмных эльдар был местом невыразимого ужаса, изящные дуги и чуждые изгибы коридоров Похитителя Душ были доведены до безумия странными и одинокими эонами в пустоте. Вы проходите по коридорам в течение нескольких секунд или, возможно, в течение многих лет, круговорот времени расширяется и сворачивается вместе с поворотами коридоров. В конце концов, вы достигаете похожей на пещеру комнаты, которая, по-видимому, является мостиком корабля и соответствует описанию, данному Салейн.

Как только они доберутся до нужного места, массивной полусферической каюты диаметром около 200 метров, ПИ должны найти центральную точку, которую Салейн описала как “массивный пьедестал, украшенный драгоценными камнями”. Игроки с навыком Психонаука автоматически обнаруживают пьедестал и получают отчётливое ощущение неправильности едва зайдя в комнату; если ни у одного игрока нет такого навыка, ПИ всё равно могут найти пьедестал банально обыскав каждый метр. Если время не является проблемой, ПИ находят пьедестал после 1d10+5 минут повествовательного времени. Когда ПИ приближаются к пьедесталу, они замечают, что он оплёл труп Заергарна Кула. Прочитайте или перефразируйте вслух следующее:

Перед вами лежит труп тёмного эльдара одетого в цвета кабала Треснувшего Когтя. Различные украшения на доспехе и боевом снаряжении указывают на то, что это архонт. Ясно, что он мёртв уже много лет - мумифицированная плоть пустая и серая под колючей бронёй и плащом из содранной кожи. Местами кажется, что тело срослось с пьедесталом, ближайшие к нему драгоценные камни слабо светятся в окружающем свете. После того, как вы устанавливаете устройство Салейн на пьедестал, освещённые камни на мгновение темнеют, прежде чем внезапно ярко вспыхнуть. Глаза архонта начинают светиться тем же цветом, что и камни и, кажется, наблюдают за вами. Злоба, которая сочится из трупа так же верно, как тошнотворный свет, внезапно и неумолимо начинает давить на вас. Вы слышите злобных смех а за ним приближающийся топот.

В этом бою силы кабала превосходят ПИ в численности и вооружении, но Дрекар приказал своим солдатам взять наглых нарушителей живыми, дабы они могли пострадать за свою дерзость. Кроме того, присутствие ПИ или интеграция устройства Салейн пробудили дремлющее сердце *Похитителя Душ*, которое быстро истощает их жизненную силу, пока они остаются рядом. В качестве последнего осложнения единственный вход в камеру — это тот, из которого прибывают эльдары, остальные запечатаны.

Солдаты друкхари прибывают волнами в начале каждого раунда, и продолжают прибывать бесконечно, пока ПИ не будут побеждены. МИ может

использовать волны в том порядке, в котором они представлены, а затем начать случайные броски, если Игроки выдержат последние пять раундов, или просто рандомизировать последовательность с самого начала, выполнив бросок в соответствии с **таблицей 1-1: силы кабала Треснувшего Когтя**. Кроме того, пробуждение *Похитителя Душ* создаёт огромную нагрузку на разум тех, кто его разбудил, а именно на ПИ. Чтобы отразить это истощение, каждый игрок получает один уровень Усталости в конце каждого раунда. Подробности по проведению этого боестолкновения см. врезку **Захват ПИ**.

После поражения Исследователей Дрекар обезоруживает их и тащит к трупу Заергарна Кула. Он начинает односторонний разговор с телом, благодарит своего бывшего хозяина за то, что тот предупредил его об этих пришельцах и их предательстве. Прочитайте или перефразируйте вслух следующее:

Пока вы наблюдаете, как ускользают ваши надежды на спасение, гомункул медленно приближается к вам. Даже когда он бесстрастно осматривает вас, одна из его рук лениво работает скальпелем над чужеродным жизненно важным органом, разбрызгивая кровь по окружающим. Он поворачивается к трупу, медленно поглощаемому странным материалом корабля. "Мой дорогой архонт, как у вас дела? Я хотел бы навещать вас почаще, но я сильно занят своими исследованиями... и управлением империей, которую вы были так любезны оставить на моё попечение. Конечно, я не ожидал, что вы сделаете мне ещё один подарок..., этих индивидуумов, и пусть ни один из них не обязателен для моих текущих экспериментов, но я полагаю, что важен сам факт подарка. Тем не менее, я уверен, что Аньялра найдёт им хорошее применение в ямах, и я ценю предупреждение о том, что они пытались украсть это интереснейшее судно". Труп сидит стоически, его скелетообразная ухмылка злобно смотрит на вас и гомункула, а в его пустых глазницах горит странное жуткое свечение. Взмахом одной из своих многочисленных рук гомункул подаёт сигнал нескольким охранникам, которые хватают и утаскивают вас навстречу судьбе...

На этом заканчивается первая глава приключения, ПИ в цепях утаскивают на арены Засохшего Клинка. Салейн затаилась где-то в Нексусе, а флот отступников по прежнему ждёт сигнала к атаке. Однако Исследователи получат очки Достижений и Опыта, хоть и не смогут использовать в этот момент.

Таблица 1-1: Силы кабала Треснувшего Когтя

Бросок 1d5	Враги
1	Один истиннорожденный на каждого Исследователя
2	Два воина-кабалита на каждого Исследователя
3	По одному развалине на каждого Исследователя
4	Один гротеск на каждых двух Исследователей
5	Одна машина-паразит «Кронос»

• 100 очков Достижений за заключение соглашения с Салейн Морн.

• 125 очков Достижений за вход в Нексус Теней.

• 50 очков Достижений за каждый ценный секрет о Нексусе или его обитателях.

• 50 очков Достижений за каждый дружеский контакт, установленный во время изучения Нексуса.

• 100 очков Достижений за каждое торговое соглашение, заключённое с местной организацией, такой как Кольцо Консорваны, Культ Ложного Рассвета или дворянство тёмных эльдар.

• 250 очков Достижений за успешное достижение *Похитителя Душ*.

Чтобы попасть сюда ПИ прошли через многое, и предстоит пройти ещё больше испытаний, прежде чем выбраться. Вот набор событий, которые, возможно, преодолели ПИ, и соответствующие значения опыта, отражающие их трудности:

- Заключили сделку с Салейн Морн: 50 очков опыта
- Достигли Нексуса Теней: 50 опыта
- Преодолели испытание, представленное в **таблице 0-1: встречи в Нексусе** 100 очков опыта (максимум 500 за 5 встреч)
- Проникли в Костяные Шпили хитростью, скрытностью или силой: 50 очков опыта
- Участвовали в битве в Кровавых ямах: 100 очков опыта
- Победили чемпиона тёмных эльдар в ямах: 50 очков опыта
- Оказали услугу дворянину тёмных эльдар: 100 очков опыта
- Присутствовали на Банкете Боли: 100 очков опыта
- Прошли через Лабиринт Боли: 100 опыта
- Прошли через сад “Мир Смерти”: 100 опыта
- Добрались до *Похитителя Душ*: 200 очков опыта
- Переговоры о “мирной” капитуляции внутри *Похитителя Душ*: 100 опыта
- Победили по крайней мере десять кабалитов или истиннорождённых во время засады в Похитителе Душ: 100 очков опыта
- Победили по крайней мере одного гротеска, прежде чем были схвачены: 100 очков опыта
- Победили по крайней мере одного кроноса, прежде чем были схвачены: 100 очков опыта

РУКОВОДСТВО МИ: ЗАХВАТ ПИ

Завершение первой главы требует, чтобы ПИ были захвачены тёмными эльдарами и переданы культу Засохшего Клинка. Вторая глава вращается вокруг их усилий по освобождению и возвращению к своей миссии. МИ должен учитывать характер своей группы при принятии решения о точных обстоятельствах (временного) поражения ПИ. Некоторые игроки могут предпочесть просто сдаться, если им сказать, что коридоры заполнены вражескими войсками, другие же предпочтут бороться до победного конца и принять поражение только тогда, когда они лежат, залитые кровью бесчисленных врагов на горе трупов. Третьи будут искать путь к спасению и даже в этом преуспеть. Действительно, этот бесконечный диапазон возможностей – вот почему ролевые игры нуждаются в МИ. В этом разделе Мастеру следует помнить, что он даёт игрокам горькую пилюлю, и постараться проявить гибкость, чтобы справиться с этой неудачей способом, подходящим для его конкретной группы.

МИ должен провести финальный бой, держа в уме несколько ключевых моментов. Во-первых, он должен избегать прямого убийства ПИ и стараться, чтобы их враги взяли их живыми. Это вполне оправдано в данной битве, так как друкхари предпочитают захватывать добычу живой для последующих пыток. В битве, когда корабль высасывает их сущность, а Дрекар и его воины атакуют, МИ должен дать понять, что битву не выиграть, независимо от того, скольких они смогут убить (хотя некоторые группы, возможно, пожелают попробовать, и им должно быть разрешено это сделать). Если Исследователей всё же убьют, то им не нужно сжигать очко Судьбы, поскольку секреты гомункулов вернут их с того света. Любые фатальные результаты критического урона, такие как обезглавливание, должны быть отменены, хотя и с возможными последствиями. Такой захват может послужить своего рода страховкой для первой главы, если, например, ПИ даже и близко не смогли приблизиться к осуществлению плана, погибнув в рядовой перестрелке с патрулём в самом начале приключения. В этом случае вторая глава просто начнётся раньше, чем предполагалось, но это не должно вызвать каких-либо серьёзных проблем в общем сюжете.

Конец первой главы предполагает, что ПИ обязательно попадут в плен. Но и здесь для Мастера найдётся куча подводных камней. Так, например, игроки могут решить, что только половина из них отправится к Похитителю, а другая половина вернётся на корабль прогревать двигатели и готовить буксировочные цепи. Либо никто из ПИ не пойдёт на дело, послав вместо себя NPC из своего экипажа или союзной фракции. Или же они заранее спланируют маршрут побега из дворца и всё-таки сумеют каким-то образом сбежать (например, телепортационный маяк, но из-за особенностей места он не сработает как надо и переместит в случайное место в городе или за его пределами). Вариантов предостаточно, поэтому МИ необходимо будет соответствующим образом изменить события Главы II (более подробную информацию см. в **Руководстве МИ: Свободные люди**).

II

Blood, Sand & Steel

РАБЫ ЗАСОХШЕГО КЛИНКА

•

О ТЕХ КТО БУДЕТ СТРАДАТЬ

•

БРАТЬЯ ПО КРОВИ

•

КРОВАВЫЕ ЯМЫ

ГЛАВА II: КРОВЬ, ПЕСОК И СТАЛЬ

"Тёмным эльдарам всё равно, как ты умрешь или даже насколько хорошо ты сражался. Не обманывайте себя, думая, что есть что-то благородное или славное в том, чтобы проливать свою кровь на их аренах. Когда они приветствуют и улюлюкают, то не восхищаются вашей доблестью. Гримаса боли на твоём лице, когда лезвие вонзается в плоть – вот чего они действительно жаждут".

– Людвос Тарн, боевой брат Имперских Кулаков

Данная глава начинается сразу после того, как ПИ окажутся в плену. Существует множество причин как так случилось: проигрыш в бою или попадание в ловушку, конечный результат всегда один – у вас отбирают всё имущество и Заергарн Кул (или скорее Дрекар) дарит вас культу Засохшего Клинка в качестве рабов-гладиаторов. Этот раздел описывает попытки ПИ сбежать от своих новых хозяев, а также даёт возможность самим увидеть и прочувствовать, как работает извращённое общество друкхари изнутри и как они сильно зависят от рабов и страданий других. Это также шанс встретиться с NPC, которых постигла та же участь, либо как путешественники пришедшие в город в поисках удачи, либо как груз, захваченный во время рейда на ближайшие планеты или даже другую часть галактики. Эти товарищи по несчастью могут оказаться полезными Исследователям и, когда придёт время, оказать им критически важную помощь.

Несмотря на новую цель – побег из рабства, их главная миссия и причина прибытия в Нексус остаются прежними. Побег даст им ещё один шанс украсть корабль. И даже когда ПИ томятся в застенках, пытаясь найти путь к свободе или используя этот новый поворот судьбы в своих интересах, события продолжают разворачиваться вокруг них и за пределами Ям. Салейн и её флот отступников продолжают готовиться к вторжению, ожидая сигнала к атаке. В сочетании с естественным желанием игроков сбежать и очевидными вредными для здоровья последствиями пребывания на арене, махинаций Салейн и их неотъемлемой роли в её плане должно быть достаточно, чтобы побудить ПИ к действию.

РАБЫ ЗАСОХШЕГО КЛИНКА

ПИ были захвачены тёмными эльдарами и теперь занимают незавидное положение рабов в обществе тёмных эльдар. Как и бесчисленные множества до них, ПИ находятся во власти ксеносов-садистов. То, как произошёл этот захват, зависит от их действий в **главе I: Королева Теней**, точного характера первоначального попадания в Нексус и того, насколько близко они подошли к краже *Похитителя Душ*. Исследователи теперь находятся под абсолютной властью тёмных эльдар и, по крайней мере, в начале главы должны подчиняться приказам, пока не смогут освободиться.

У новоиспечённых рабов забрали всё личное имущество. Кроме того, благодаря Сети Бритвы, корабль игроков не сможет помочь, не будучи уничтоженным. Однако это всего лишь означает, что корабль и экипаж не в состоянии помочь напрямую. Предметы, от которых ПИ физически не могут отказаться, такие как бионика, интегрированное оружие или аналогичные улучшения, оставляются. Но любые второстепенные или экзотические функции (интегрированные системы вооружения и т.д.) будут деактивированы, если комморриты обнаружат их. Это не повреждает устройство, но ПИ не смогут использовать его особые качества во время своего пребывания в рабстве, только если они не найдут способ заменить изъятые детали или обойти блокировку. Любая бионика, такая как конечности или усиленные органы чувств (глаза, уши и т.д.) остаётся работоспособной.

ПИ с другими опасными природными талантами, такими как псайкеры и навигаторы, также подрежут крылья и ограничат способности. Тёмные эльдары

IN MEDIA RES (лат. «в середине дела»)

Данную главу можно рассматривать как отдельное приключение не связанное с этой книгой. Любая ситуация, в которой ПИ сталкивались с рейдерами тёмных эльдар (Нексус Теней или любое другое место в галактике) и потерпели поражение, перетекает в приключения на арене. В таком случае МИ стоит продумать, как познакомить игроков с Салейн Морн и другими важными персонажами из первой главы. А также чётко сформулировать план похищения *Похитителя Душ* для третьей главы.

имеют большой опыт общения с теми, кто может призывать силы варпа, и разработали множество дьявольских технологий для борьбы с такими личностями. Эта сдерживающая технология, сделанная из экзотических чужацких материалов, может принимать различные формы, от ошейников и подкожных имплантатов, до татуировок и оков. Какое бы антипсайкерское устройство не использовалось, оно всегда сконструировано таким образом, что его удаление без надлежащих процедур вполне может нанести владельцу серьёзную травму. Это может быть связано с тем, что оно было припяно к коже или вшито в жизненно важный орган, такой как сердце или мозг. Также оно может быть каким-то образом связано с самим варпом, рассеивая или наоборот, излишне концентрируя энергию и оставляя беззащитным псайкера перед яростью стихии, если тот попытается оторвать. Однако такие устройства редко бывают полностью надёжными, и МИ может заставить их работать с перерывами или только частично при некоторых обстоятельствах, позволяя псайкеру или навигатору использовать свои силы. Друкхари часто имеют пульт для дистанционного отключения подавителей, и когда гладиатор выходит на арену, слегка перенастраивают их. Чтобы выжить псайкер вынужден применять пси-силы, но при каждом использовании варп будет жечь бедолагу, а эльдары наслаждаться страданиями. Обычно конкретное устройство пси-подавления можно деактивировать (кодовой фразой или ключом), и получение этого ключа может быть важной частью плана побега.

Когда ПИ берут в плен, тёмные эльдары скидывают их снаряжение и оружие в общее хранилище вместе с имуществом других рабов. Учитывая технологическое превосходство, очень редко они могут что-то забрать себе. Даже искусно изготовленное оружие и артефакты ТЭТ для них просто ущербный мон-кейский мусор. Своё снаряжение ПИ могут вернуть во время побега, если конечно смогут найти, но на данный момент оно бесцеремонно свалено в кучу, запертую глубоко во владениях Засохшего Клинка.

РУКОВОДСТВО МИ: СВОБОДНЫЕ ЛЮДИ

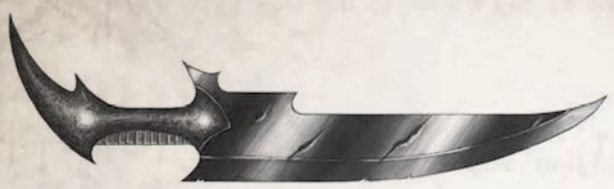
Эта глава построена вокруг предпосылки о том, что Исследователи были захвачены тёмными эльдарами во время их первой неудачной попытки украсть *Похитителя Душ*. Показателем презрения друкхари является то, что они не считают ПИ реальной опасностью (даже если им удастся добраться до *Похитителя Душ*), а после поимки вместо того, чтобы казнить за дерзость, отправляют на арену со всеми другими недавно захваченными рабами.

Если Исследователи каким-то чудом избежали поимки, то МИ стоит внести корректировку одним из двух способов. Первый заключается в том, что МИ может отклониться от большей части **главы II**, позволяя ПИ вернуться в укрытие в городе и разработать новый план. Второй способ – заставить ПИ проникнуть в культ Засохшего Клинка, выдавая себя за рабов, как часть плана по захвату *Похитителя Душ*.

При первом способе игрокам нужно будет разработать новый способ добраться до *Похитителя Душ*, что является немалым подвигом, учитывая численность Треснувшего Когтя и полную функциональность Сети Бритвы. Эта задача станет ещё более сложной, потому что после неудачи в зиккурате друкхари будут настороже и активно искать диверсантов. ПИ также лишатся помощи от тех, кого они могли бы завербовать на аренах для отвлечения внимания. Для организации восстания также придётся собирать союзников и ресурсы в другом месте. Некоторые из описанных в этой главе NPC, могут быть перепрофилированы в представителей масс, зарабатывающих на жизнь в Чёрных Артериях или нижних глубинах. Эти жители так же готовы восстать против капризных и деспотичных тёмных эльдар, как и любой гладиатор-раб.

При втором способе события будут развиваться как обычно, за исключением того, что Исследователи попадут в плен на собственных условиях и с собственными планами. Салейн Морн или другой NPC могут предложить этот путь для создания отвлекающего манёвра при захвате корабля. Положительными моментами такого варианта также являются: заранее спрятанное оружие, контакты внутри культа, а также любое количество других мелких преимуществ. МИ должен дать понять игрокам, что они хозяева своей судьбе, даже когда кнут надсмотрщика терзает их спины.

ЗНАКОМСТВО С БОЛЬЮ



Исследователей отправляют на попечение Аньялры и культа Засохшего Клинка. Дрекар питает к ПИ такое презрение, что даже не допрашивает, уже зная об их связи с Салейн от своих шпионов. В своей самоуверенности он не может себе представить, как они могут представлять угрозу его власти, несмотря на то, как близко они подошли к краже *Похитителя Душ*. В результате, как только они были выведены из зиккурата, ПИ вместе с другими вновь прибывшими рабами отправляют на арену. Там их помещают в загоны в ожидании решения лидера Засохшего Клинка относительно дальнейшей судьбы. Когда они впервые войдут или проснутся под палками надсмотрщиков, прочитайте или перефразируйте вслух следующее:

У вас отобрали оружие и имущество, заковали в кандалы и потащили вместе с десятками других людей и ксеносов в огромную открытую яму, окруженную короной ржавых окровавленных шипов. Всё ещё нося шрамы от битвы с Дрекаром и его воинами, вы, по крайней мере, живы хоть и находитесь в плену культа. Пока толпа заключённых движется и беспокойно бормочет что-то себе под нос, некоторые другие люди украдкой бросают взгляды в вашу сторону, отмечая символы и регалии династии. Тень внезапно движется по краю ямы. Над вами возвышается неземной красоты фигура женщины – тёмной эльдарки, её алебастровая кожа контрастирует с медными, бирюзовыми и чёрными доспехами, а также холодной темнотой бездушных глаз. Глаза, которые, даже когда вы смотрите, сканируют съёжившуюся массу рабов, прежде чем, наконец, остановиться на вас и ваших спутниках.

Прежде чем решить что делать с ПИ, Аньялра хочет проверить их способности чтобы понять, покажут ли они хорошее шоу на арене, или у них найдутся другие таланты, полезные для Засохшего Клинка. Исследователи выделяются и быстро отделяются от остальных рабов из-за их потенциала и навыков – большая часть тех, кого приводят в Кровавые ямы, годятся лишь на чёрную физическую работу (до которой тёмные эльдары никогда бы не опустились) или в качестве “крикливого мяса”, годного только для быстрой смерти. Несмотря на очевидные недостатки, присущие людям, Аньялра умеет разглядеть потенциал в тех, кто может устроить хорошее зрелище. И поэтому хочет испытать ПИ.

Когда Аньялра встречает ПИ, её интересует исключительно их способность выступать в играх ради развлечения культа. Ей не интересны никакие заговоры и она лишь мимолетно интересуется связью ПИ с Салейн, которую считает не лучше и не хуже Заергарна. Аньялра не заинтересована в поддержке, если это поставит под угрозу её собственное положение. Кем были ПИ до того, как появились на арене, не имеет значения (о чём она напоминает, если они попытаются рассказать ей о своей династии), и она интересуется ими только исходя из ценности в бою.

РУКОВОДСТВО МИ: ОТЫГРЫШ АНЬЯЛРЫ

Аньялра возглавляет культ Засохшего Клинка, управляя аренами и воинами сражающиеся там (добровольно или нет). Со времён Салейн Аньялра контролировала захват и торговлю большей части рабов. Первое место, которое видит раб (и часто последнее), – это внутренняя часть боевых ям. Из-за доминирования Аньялры над всегда важным товаром боли в Нексусе Теней, она осталась в значительной степени невосприимчивой к худшему из политики тёмных эльдар и борьбы за власть в Нексусе. Её роль слишком ценна чтобы узурпировать, а культ слишком лоялен, чтобы подорвать или ниспровергнуть. Со своей стороны, Аньялра довольна тем, что позволяет архонтам играть в свои мелочные игры власти и ссориться за пустой титул правителя Нексуса, в то время как сама продолжает богатеть за счёт боёв и получать много свежего мяса для развлечений. Искусный воин и знаток сражений, Аньялра сама по себе настоящий профессионал, озабоченный только своими играми и бесконечным поиском идеального убийства.

ПЕРВОЕ ПРАВИЛО ТЕНЕВОГО ШИПА...

После того, как Аньялра решила, что у Исследователей может быть больше потенциала, чем у других рабов, ПИ проходят через серию испытаний. Эти испытания проверяют мастерство владения оружием, умственную силу и то, как их страдания влияют на толпу. Их также проверяют на какие-либо дополнительные таланты, которые могут оказаться полезными для культа, на аренах или вне их. Аньялра лично не присутствует при этих испытаниях, так как ПИ пока недостойны внимания. Но если они справятся хорошо, новости дойдут до неё, и они сделают свои первые шаги на пути к завоеванию благосклонности внутри культа и, следовательно, дополнительные послабления и возможности, необходимые для побега или проникновения в зиккурат. Вместо неё за тестами наблюдает Унарлан, гекатрикс-невеста крови и одна из любимых чемпионов Аньялры (подробности об Унарлане см. на стр. ЧЧЧ).

Первое испытание, которое проходят все рабы – это Испытание Кровью, для определения достоинств в качестве бойцов. Те, кто выделяется на данном этапе, могут привлечь внимание культа, хотя не всегда ясно, является ли это благословением или проклятием. Тёмные эльдары берут всех новых рабов и разбивают на пары (каждый ПИ должен быть противопоставлен случайному рабу NPC, и пока никому не нужно сражаться друг с другом). Ведомые толчками сверху, рабы перемещаются по паре за раз в меньшую смежную яму, расположенную ниже основной, откуда другие рабы могут наблюдать. МИ может соединить ПИ с любым из других рабов, будь то из числа людей или ксеносов. Если МИ хочет сделать эту встречу более сложной, он может выбрать сильного ксеноса (например, круута или орка), или поставить его в пару со знакомым лицом, например, союзником, которого он встретил ранее в Нексусе. Как только рабы оказываются в нижней яме одни, тюремщики дистанционно снимают с них кандалы и приказывают сражаться голыми руками до смерти (хотя на самом деле друкхари разнимают их и обычно реанимируют проигравшего, как только один боец теряет сознание). Тем, кто отказывается сражаться, сначала угрожают смертью (и говорят, что только одному рабу будет разрешено покинуть яму живым), а затем расстреливают.

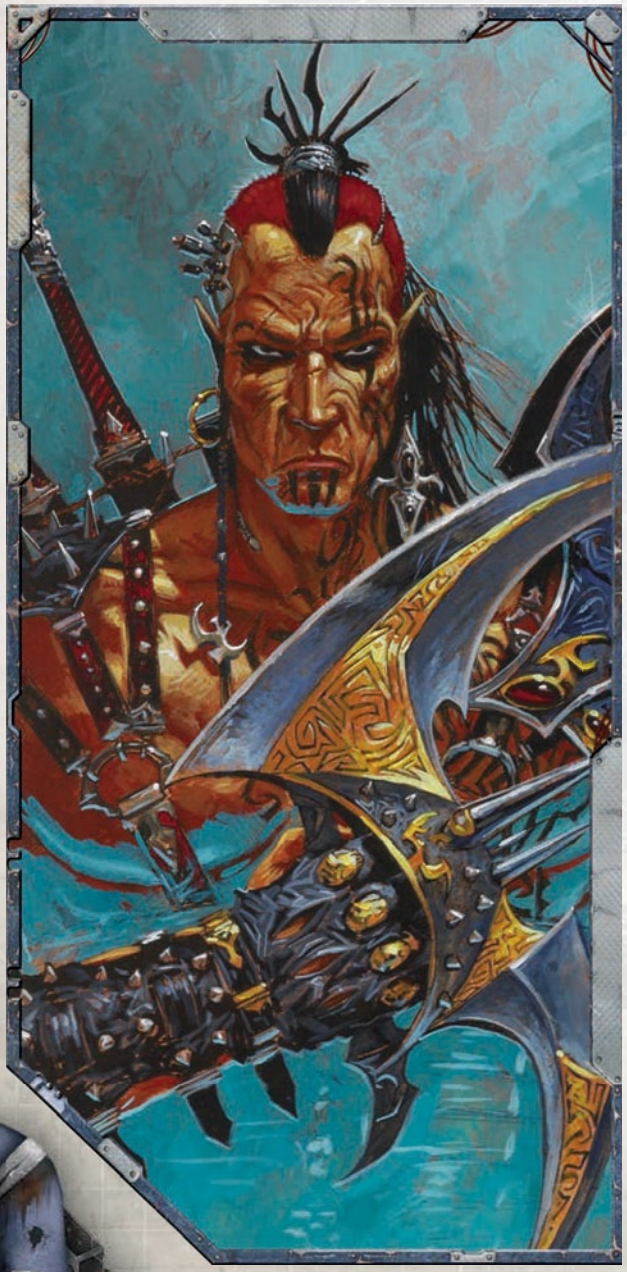
Чтобы разрешить бой, у МИ есть два варианта. Он может либо провести серию рукопашных схваток один на один, используя профили гладиаторов-рабов, из **главы IV**, раздел **Рабы культа**, либо он может справиться с ситуацией менее детализированным образом. Для этого более простого подхода МИ должен попросить каждого ПИ провести **встречную проверку навыка ближнего боя** (опять же, используя профили гладиаторов-рабов). В простом методе МИ должен предоставлять ПИ бонусы, основанные на отыгрыше (игрок, который описывает, как его персонаж обманывает более сильного врага, заставляя разбиться о шипастый край ямы, может получить бонус + 10 к тесту Ближнего Боя, например) или на соответствующие Навыки и Таланты, улучшающие способность сражаться безоружными. Тем ПИ, которые проходят встречную проверку, удаётся победить и их уводят, в то время как следующую пару вводят в яму. Потерпевших поражение друкхари бесцеремонно вытаскивают из ямы и реанимируют в другом месте для последующего Испытания на Выносливость. МИ возможно, пожелает рассказать, что именно в этот момент сражающиеся воссоединяются,

и победители поймут, что проигравшие выжили, если только с ними не обращались особенно жестоко во время Испытания Кровью.

Независимо от того, какой метод использует МИ, каждый Исследователь, выигравший битву в первом состязании, получает одно очко Благосклонности для группы, но также в будущем столкнётся с более сложными противниками (правила, касающиеся Благосклонности, см. на стр. ЧЧЧ).

ЭТО ВСЁ, ЧТО ТЫ МОЖЕШЬ?

Далее начинается Испытание Воли для оценки, какое наказание рабы могут вынести и подходят ли они для пыток и худших видов развлечений. Тёмные эльдары выбирают только лучших кандидатов для большинства



игр, и поэтому должны точно знать, как далеко они могут продвинуть раба, прежде чем он погибнет, его нужно будет полечить или заменить. Перегруппированных в новой камере и снова закованных в кандалы, Исследователей ведут в ужасную камеру, которая, по-видимому, когда-то была каким-то средством утилизации жидкостей для машин, воронок и турбин Сферы. Но сейчас искажённая друкхари для собственных ужасных целей. Здесь ПИ подвергаются умственным и физическим пыткам для проверки пределов возможностей и оценки ценности для Засохшего Клинка. Испытание принимает две формы: Агония – испытание на выносливость и страдания, и Ужас – испытание на стойкость духа и здравомыслие перед лицом страха.

Агония включает в себя подвергание жертвы различным обычным пыткам, применяемым тёмными эльдарами. ПИ держат под водой, бьют током и обжигают жаром и пламенем; их страдания тщательно фиксируются на каждом этапе пути. МИ, вероятно, следует воздержаться от подробностей этих испытаний, а точные реакции и тактика ПИ для их преодоления должны оставаться в равной степени неясными. Достаточно просто провести один **Очень тяжёлый (-30) тест на Силу Воли или Выносливость**, чтобы увидеть, как справляются ПИ. Как и в упрощённой версии Испытания Кровью, ПИ могут получить соответствующие бонусы, если у них есть какие-либо таланты (Крепкий орешек, Непоколебимая вера, Долг превыше смерти и Это просто царапина), даже если эти таланты обычно не дают особых бонусов за выдерживание пыток. Испытание прошли те, кто остались в сознании и проявили некоторую силу перед лицом агонии. Те, кто потерпел неудачу, отметили себя как ограниченных в своем использовании тёмными эльдарами. Каждый ПИ, преуспевший в Испытании Агонии, получает одно очко Благосклонности для группы, но также может оказаться обречённым на всё возрастающие мучения на арене.

УБИЙЦА РАЗУМА

После испытания физической болью ПИ отправляют на Испытание Ужасом. Тест был создан для измерения умственной силы рабов и оценки, насколько далеко они могут подчинить разум пленников, не разрушая их полностью. Это испытание первобытным страхом, в котором ПИ сталкиваются с чем-то действительно ужасным. Мучение может принимать любую форму, которую выберет

THE ZIGGURAT
THE SHADOWSPINE PITS
SUBTERRANEAN SLAVE PENS
COLT OF THE WITHERED BLADE SPIRES
THE CORPSE-PYRES
ARENAS

МИ, и если комморриты что-нибудь знают об Исследователях (возможно, из-за их попыток проникнуть в круги знати Нексуса), они используют это против них.

Распространённые примеры Испытания Ужасом включают сбрасывание рабов в один из гравитационных желобов, где они зависнут над термоядерным ядром, и будут смотреть, как убивают другого раба. Точно так же они могут быть брошены в яму с ужасающим врагом, таким как генокрад или химера, не подозревая, что это существо удерживается на невидимом поводке. Конечным результатом является то, что ПИ должны пройти тест на Страх (см. стр. 338 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**) против существа или события с рейтингом страха 1. Все бонусы от талантов или черт, которые Исследователь обычно использует в тестах Страха, применяются и здесь, бонусы и штрафы должны применяться в зависимости от особенностей ПИ и объекта ужаса.

ПИ, прошедший это Испытание, доказывает, что даже если тело слабо (если, например, он провалил Испытание Агонией), его разум является скалой. ПИ, преуспевшие в Испытании Ужаса, получают одно очко Благосклонности для группы, но могут оказаться брошенными против всё более ужасных существ, поскольку тёмные эльдары, затаив дыхание, наблюдают, как хвалёная храбрость рушится перед каким-то непреодолимым источником страха.

КРОВАВЫЙ ТУМАН

После ужасов переоборудованного производственного помещения ПИ дают возможность впервые увидеть арену и почувствовать, как на них реагирует толпа. Это не “честь”, оказываемая каждому рабу (многие не считаются достойными арены), но ПИ, очевидно, на голову выше рядовых, которые проходят испытания. Хотя зрителей-эльдар гораздо больше интересуют страдания, чем боевая доблесть, на трибунах могут быть другие ксеносы или даже люди, которых заинтересуют сила, хитрость и щёгольство Исследователей в бою.

Комморриты собирают вместе каждого Исследователя и раба, которым была предоставлена “привилегия” и отправляют на арену. Оказавшись внутри, каждому бойцу предоставляется выбор оружия: мономеч (Ближний бой; 1d10+2 Режущ; Бронеб. 2; Сбалансированный), двуручная булава (Ближний бой; 2d10 Ударн; Бронеб. 0; Примитивный, Несбалансированный) или монокинжал (Ближний бой; 1d5+2; Бронеб. 2), лук ксеносов (Дальнобойный; 30 м; S/–/–; 1d10+2 Ударн; Обойма 1; Перез. Полов.; Примитивный, Надёжный) и 12 стрел. МИ должен отправить по крайней мере двух рабов-людей (используйте профиль для Изувеченного человека из 4 главы) вместе с ПИ и может добавить больше в зависимости от боевых способностей группы. Те, кто выходит на арену, должны столкнуться со страшным когтистым демоном (профиль см. стр. ЧЧЧ), которого они должны победить своим примитивным оружием. Животное сперва атакует NPC и только потом ПИ. Если Исследователи проигрывают бой, то МИ может направить на помощь ещё одну волну рабов-NPC, давая возможность отдышаться, пока внимание существа сосредоточено на новичках.

ПИ получают одно очко Благосклонности за убийство зверя, и два, если убили особо изуверским способом или заставили его страдать. Если побеждает животное, то ПИ отволакивают с арены и немного подлечивают, а после снова отводят в загоны для рабов.

О ТЕХ КТО БУДЕТ СТРАДАТЬ

"Твой страх, твоя боль, твоя тоска. Мы это заберём!"

– девиз культа Засохшего Клинка

После Испытаний и вступительной битвы может начаться настоящая жизнь ПИ в рабстве. На данный момент у них есть только шанс продемонстрировать (и надеяться на) своё боевое мастерство. Но Исследователи, чьи навыки заключаются больше в словесном убеждении, чем в физической силе, имеют шанс отыграться на других ролях. Культ Засохшего Клинка получает извращённое удовольствие, подвергая опытных воинов ритуальному унижению, в том числе заставляя выполнять чёрную работу, поэтому они не делают различий между рабами и гладиаторами, за исключением редких случаев, когда гладиаторов не могут контролировать за пределами ринга. Любой воин может столкнуться с необходимостью чистить выгребную яму вилкой, таскать трупы с арены или отмывать кровь с дыбы, подобно тому, как любой раб без боевого мастерства, может оказаться брошенным на арену против карнозавра, вооружённый только скальпелем, который он чистил, когда сказали драться. Таким образом, когда ПИ не сражаются на арене, у них есть доступ к большей части Кровавых ям, сами по себе являющиеся огромной тюрьмой, а также к её обитателям, и могут быть призваны выполнять всевозможные одиозные задания для своих хозяев.

В этой части приключения ПИ могут довольно свободно перемещаться по Ямам, а их друкхари-тюремщики заботятся только о безопасности определенных областей, а также входов и выходов. ПИ должны начать наращивать влияние на арене и за её пределами, при этом стараясь не попадаться на глаза друкхари.

Первое, что Мастер должен сделать после завершения испытаний, это познакомить ПИ с новой жизнью в качестве рабов, удостоверившись, что они осведомлены о подробностях своего пленения, а также о проблемах и преимуществах, которые оно представляет для выполнения их миссии. Несомненно, игроки жаждут побега, и почти сразу начнут приступать к планированию освобождения. Встреча с уже находящимися загонах NPC, сражение в ямах и выполнение различных заданий для их похитителей — всё это ускорит процесс и позволит МИ передать игрокам общую информацию, избавляя от необходимости самим следить за каждой деталью.

МЕЧТА О СВОБОДЕ

ПИ почти наверняка начнут думать о способах побега. Главная миссия остаётся прежней: они по-прежнему должны «освободить» *Похитителя Душ* из зиккурата до того, как флот ренегатов сможет прибыть и начать атаку. Без их успеха махинации Салейн не могут осуществиться и они сами рискуют потерять любую прибыль, не говоря уже о возмещении потерь (которые они понесли, чтобы зайти так далеко). МИ должен быть осторожен в этом разделе и дать понять игрокам, что ещё не все потеряно. Захват и пленение следует рассматривать как простую неудачу, шанс подойти к проблеме под другим углом и просто как ещё одно препятствие, которое необходимо преодолеть. Предоставление ПИ возможности встретить новых союзников, совершать новые набеги и формировать новые планы по краже *Похитителя Душ* поможет напомнить им, что они хозяева своей судьбы, даже несмотря на временные трудности.

Один из первых шагов на пути к свободе — знакомство с Домосом Агнелайном. Как только ПИ встретятся с ним, они могут всерьёз задуматься

РУКОВОДСТВО МИ: ДОМОС АГНЕЛАЙН

Домос Агнелайн, порабощённый магос Адептус Механикус, является главным NPC в этой части приключения и первым из союзников, которых ПИ могут найти среди гладиаторов и рабов. Домос прибыл в Гэланскую Сферу в поисках древних технологий и секретов потерянной эпохи. Однако нашёл только рабство и боль, худшей из которых является понимание того, что он не может исследовать бесчисленные секреты и фрагменты потерянной археотехники, которые покоятся буквально под ногами.

В течение многих лет он страдал в рабстве, его навыки были направлены на починку гладиаторов и разрушение механизмов Сферы для тёмных эльдар. Техножрец не мог сбежать в одиночку и ждал шанса вернуться в Империум — или, что ещё лучше, вернуться к исследованиям Сферы. Домос может помочь ПИ стать катализатором восстания в конце этой главы и может оказать существенную помощь в руководстве рабами против друкхари и "поджоге" Нексуса (также давая ПИ прекрасный шанс снова попытаться выкрасть корабль). Когда ПИ впервые прибывают в ямы, они встречают его, и быстро становится очевидным, что он один из старейших и наиболее почитаемых здешних рабов. А также один из самых невменяемых, хотя и относительно безобидным образом – ведёт частые "беседы" со своим исчезнувшим наставником, магосом Придиусом, даже когда накладывает швы на пациента или изготавливает импровизированные протезы для тех, чьи конечности не могут быть восстановлены.

Домос – первый и главный контакт и союзник ПИ среди рабов Засохшего Клинка, который может помочь разработать план и объединить рабов. Он также может помочь ПИ с оружием и технологиями ксеносов, полечить раны, изготовить некоторые обычные предметы и даже может восстановить конечности и органы, если они будут повреждены или уничтожены, хотя для ПИ это означает замену искалеченных рук, ног или глаз странными устройствами, созданными из различного мусора. Из-за ужасной нехватки припасов любые предметы, созданные магосом, включая кибернетические замены, имеют Низкое качество. Если бы у Домоса был доступ к лучшим материалам, то смог бы создавать лучшие предметы.

о побеге, поскольку почтенный техножрец может предоставить им массу сведений об Засохшем Клинке и ряд подходящих планов. Он также даёт понять, что запечатанные двери и высокие ямы, не говоря уже о патрулях ведьм и воинов-кабалитов, делают лобовое нападение безоружных рабов равносильным самоубийству, что нужно подготовиться и выгадать подходящий момент для удара.

Домос объясняет ПИ, что он давно мечтал о свободе, особенно о свободе исследовать Гэланскую Сферу и её многочисленные техно-магические тайны. Техножрец долго обдумывал огромное количество альтернативных путей побега, несмотря на то, что ему не хватало силы для реализации любого из них. Он говорит ПИ, что для серьёзного прорыва к свободе потребуется оружие, поддержка других рабов и большое отвлечение.

Прочтите или перефразируйте вслух следующее:

Древняя куча ржавчины, которая, возможно, когда-то была жрецом Марса, оживает, взбудораженная вашим упоминанием о побеге. Он быстро болтает, по-видимому, сам с собой: "Что у нас здесь, Придиус? Действительно ли это путь обратно в славные объятия Омниссии — что? Нет, у нас сейчас нет времени размышлять над формулами, мой друг! Мы должны действовать!" Он начинает двигаться с неожиданной скоростью, разглядывая ПИ, время от времени тыча и подталкивая, прежде чем остановиться, по-видимому, удовлетворенный. "Действительно. Как сказал Придиус, у тебя благоприятный вид, и он сообщил мне, что наши шансы на побег, вероятно, никогда не будут выше. Мои собственные размышления по этому вопросу совпадают. Вы могли бы это сделать — вы могли бы организовать восстание, которое я себе представлял. Ваши шансы на успех нетривиальны. Вы получите мою помощь в ваших начинаниях — и, конечно, максимальную помощь Придиуса, даже если он иногда бывает немного сердитым".

Во-первых, Домос объясняет что, несмотря на то, что они рабы, Исследователи могут заслужить благосклонность культа и использовать это влияние для облегчения восстания. Несмотря на адские условия, он использовал свою собственную полезность для выживания в течение десятилетий. Если ПИ заслужат славу на арене или благосклонность в социальных кругах знати, то могут использовать эту валюту для продвижения своих планов небольшими, но важными шажками.

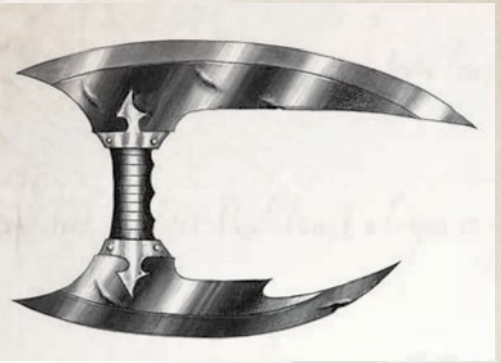
Домос сначала предлагает поднять рабов на восстание, для чего необходимо привлечь на свою сторону определённых ключевых личностей. Вторым шагом станет обеспечение доступа к оружию, либо заручившись поддержкой извне со стороны покровителя арен, либо выяснив местонахождение склада. Наконец, он даёт понять, что информация является ключом к успеху – Домос знает план Ям, поэтому необходимо любой ценой заполучить коды к закрытым зонам, информацию о патрулях и шифры для открытия звериных клеток. К сожалению, всё это может занять некоторое время, и на данный момент ПИ нужно просто постараться выжить. По решению МИ этот раздел может быть длинным или коротким в зависимости от действий ПИ. Кульминацией станет момент, когда сами игроки почувствуют успех и заявят о решении сделать ход.

РУКОВОДСТВО МИ: ДЕЙСТВИЯ САЛЕЙН

Попав в плен, Исследователи могли бы справедливо задаться вопросом, где сейчас Салейн и почему она немедленно не бросается на помощь. Конечно, опытные ПИ могут правильно догадаться, что такой героизм не характерен для тёмных эльдар.

С помощью машины, которую они установили на Похитителе Душ, Салейн наблюдала за поражением и пленением, и поэтому начала корректировать свои планы. МИ может использовать её для оказания помощи Исследователям в загонах, посылая инструменты или информацию для побега. В качестве альтернативы МИ может заставить Салейна замолчать. ПИ могут заметить её на трибунах, пытающуюся заручиться поддержкой одной из представленных там фракций, или они могут вообще не увидеть — любой исход может легко разжечь их подозрения о возможном предательстве.

БЛАГОСКЛОННОСТЬ ЗАСОХШЕГО КЛИНКА



Всё, что ПИ могут делать в заточении, в конечном счете зависит от жестокой прихоти Засохшего Клинка. Контрабанда оружия и снаряжения, выполнение заданий для других рабов или кража кодов для ворот и машин — всё зависит от настроения их похитителей. ПИ получают Благосклонность, доказывая ценность на арене или за её пределами. Они должны собрать достаточно, чтобы позволить воплотить свой план восстания в реальность. МИ может использовать Благосклонность, чтобы позволить ПИ получить определённые предметы и информацию, жизненно важную для побега (оружие, коды, союзники и секреты). Любой участник группы может потратить Благосклонность независимо от того, кто изначально её заработал.

ЗАВОЕВАНИЕ БЛАГОСКЛОННОСТИ

Как правило, ПИ получают Благосклонность одним из трёх способов (хотя особые случаи, такие как Испытания, также присуждают её):

Слава на арене

Если ПИ могут устроить жестокое шоу на арене, победить могущественных врагов и произвести впечатление (в конечном итоге причинив противникам или самим себе максимальную боль), Тёмные эльдары снова используют их для матчей и, таким образом, обеспечат дальнейшее существование. Слава на арене может привлечь внимание других групп, посещающих игры (таких как боевые отряды наёмников круутов, орочьи карсары, человеческие пираты и работорговцы, а также множество других). В отличие от друкхари, эти группы заинтересованы в доблести Исследователей не меньше, чем в их страданиях. Эти ксеносы в перспективе могут стать полезными союзниками и помочь ПИ сбежать. Подробную информацию о настройке боёв можно

найти в разделе **Кровавые ямы**. МИ должен использовать следующее руководство для присуждения очков Благосклонности:

Победа или смерть

При условии, что побеждены все враги, победа в ямах даёт по крайней мере одно очко, даже если только один из Исследователей остаётся в сознании (или жив).

Рукопашная

Когда ПИ выигрывают битву, используя только оружие ближнего боя или стрелковое, но с качеством "Примитивное", то получают дополнительное очко.

Андердог

Когда ПИ выигрывают битву, в которой их значительно превосходят числом или сталкиваются с врагами значительно более высокого калибра, чем они сами (ветераны-гладиаторы, гекатрикс-невесты крови или животными, такие как перешитый дрейк), они получают дополнительное очко.

ПРИСЛУЖИВАНИЕ ТЁМНЫМ ХОЗЯЕВАМ

Небоевые Исследователи также могут заявить о себе, удовлетворяя потребности Засохшего Клинка и его почётных гостей. Это может означать выполнение любого количества заданий (некоторые из них столь же опасны, как сражения на арене), для получения Благосклонности. Подробности о служении можно найти ниже в разделе **Прислуживание нечестивым**. МИ должен использовать следующие руководящие принципы для присуждения благосклонности:

Хорошо проделанная работа

Выполнение задания в доме даёт ПИ одно очко.

Вдохновенная работа

Друкхари обычно не поощряют инициативу среди рабов, но если ПИ выполнят задание с лучшими результатами чем предполагалось, то они получат дополнительное очко.

Мучительные результаты

Комморриты ценят и наслаждаются болью превыше всего. Если ПИ во время выполнения задания удаётся заставить кого-то страдать, они получают дополнительное очко.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО И ОБМАН

Либо с арены, либо в качестве домашних рабов, ПИ могут попытаться повлиять на своих похитителей с помощью предательства и манипуляций, используя секреты и союзы тёмных эльдар против них самих. Это очень опасная игра, так как комморриты мастера предательства и лжи, а их политика часто фатальна. Тем не менее, хитрые ПИ могут попытаться выведать секреты о своих хозяевах или раскрыть противоречия в союзах и соглашениях между дворянами для манипулирования событиями в своих собственных целях. См. раздел **Игра в игре** для получения подробной информации о задачах и индивидах. МИ должен использовать следующее руководство для присуждения очков Благосклонности:

Ложь и скандал

ПИ могут раскрыть секрет и использовать его против одного из своих хозяев или их гостей ради получения Благосклонности. Исследователи получают дополнительное очко всякий раз, когда узнают секрет, связанный с группой или альянсом.

Секрет внутри секрета

Некоторые секреты лучше на время скрыть, чтобы потом их можно использовать для

Таблица 2-1: Благосклонность

Цена	Эффект
2	ПИ получают один метод для обхода силового поля, противовзрывной двери или другого устройства сдерживания (пароль, ключ, слабое место в системе и т.п.). Эта информация может быть использована для освобождения большего количества рабов, ускорить их побег или для выпуска животных из клеток для отвлечения внимания.
2	ПИ получают информацию о планировке Ямы, включая местонахождение конкретного человека или предмета, пути патрулирования в области, местонахождение тайника с оружием или положение стационарной защиты.
2	ПИ получают один предмет в диапазоне доступности от Повсеместный до Обычный для немедленного использования, для себя или любого NPC-раба.
2	ПИ могут заменить одного гладиатора-раба на любого другого в данной битве на арене.
3	ПИ влияют на то, с кем они будут сражаться на арене в следующий раз. До того, как бросок будет сделан, ПИ могут выбрать результат броска по **таблице 2-3: противники на арене** или **таблице 2-6: опасности на арене**.
3	ПИ могут приобрести один предмет в диапазоне доступности от Средний до Скудный для немедленного использования, для себя или любого NPC-раба.
5	ПИ получают доступ к услугам гомункулов и их неестественной власти над жизнью и смертью. Если Исследователь погибает в бою при достаточно впечатляющих обстоятельствах и даёт толпе особенно извращенную смерть, группа может потратить 5 очков (если у покойного Исследователя не осталось очка Судьбы для сжигания или он не желает тратить), чтобы вернуть бедолагу с того света. В таком случае Исследователь попадет на стол Сшитой Спирали, и по каким-то непостижимым причинам ковен решит вернуть того к жизни (или пародию на неё). Исследователь теряет 1d5 Общительности и 1d5 одной другой случайно выбранной характеристики. Кроме того, он возвращается изуродованным и «одарённым» новым случайным улучшением (см. **таблицу 2-2: Дары Ковена**).

раскрытия еще большего количества секретов. Использование того, что они узнали тёмных эльдарах для раскрытия дополнительной тайны или сделки, даёт ПИ дополнительное очко за каждое откровение.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БЛАГОСКЛОННОСТИ

ПИ могут использовать Благосклонность для получения оружия, секретов или в целях манипулирования событиями, что в конечном итоге позволит ПИ сбежать. Однако Благосклонность вовсе не означает, что кто-то становится обязан Исследователям или они получают дополнительные привилегии. Благосклонность всегда является формой “мягкой” силы и означает положение среди рабов, а также отображает возможность донести нужную мысль до нужной персоны, подслушать часть информации, а иногда и просто слепую удачу оказаться в нужном месте в нужное время. ПИ никогда не получают возможности контролировать или напрямую требовать чего-либо от тёмных эльдар, но ПИ могут использовать её для умных и очень тонких манипуляций ради получения желаемых результатов. Конкретный список товаров, услуг и информации см. в таблице 2-1.

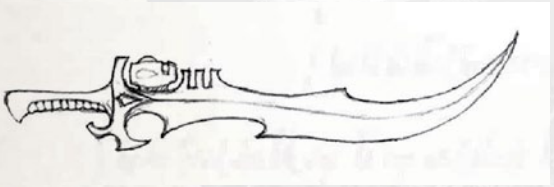
ДОРОГА К СВОБОДЕ

Прежде чем ПИ смогут выбраться из Ям и продолжить миссию по захвату *Похитителя Душ*, они должны быть должным образом подготовлены. Не существует установленного количества Благосклонности, которое ПИ должны получить или потратить, прежде чем они смогут сбежать, и МИ должен сам установить этот предел в зависимости от того, как долго он хочет продержаться в этой части приключения. МИ должен убедиться, что Персонажи хотя бы заведут союзников среди рабов, прежде чем что-либо предпримут. В тоже время МИ также может установить планку Благосклонности, которую Исследователи должны заработать и потратить. 25 очков — разумный уровень, заставляющий большинство групп бороться за свободу. МИ может представить это как объём работ, которую должны выполнить Персонажи Игроков.

Таблица 2-2: Дары Ковена

Бросок 1d5	Аугментация
1	Ужасная конечность: Исследователь получает уникальную созданную из плоти конечность, которая заменяет утраченную (а если гомункул был в плохом настроении, то дополнительную). Она может быть как просто рукой, так и клешнями или щупальцами. Атаки этой конечностью имеют следующий профиль: 1d10, Разрывающее. Однако мерзкая природа отростка очевидна для всех, за исключением, пожалуй, её невменяемых создателей.
2	Отвратительное око: один из глаз Исследователя был заменён причудливым чужацким органом, который дрожит и пульсирует сверхъестественной силой. Любое существо, устанавливающее зрительный контакт с этим глазом, должно пройти тест на Страх (1). Глаз также может иметь разнообразную форму: от обычного, до фасеточного или стебелькового.
3	Имитатор ядов: Исследователю имплантирован орган, позволяющий воспроизводить и выделять токсины из ладоней. Всякий раз, когда Исследователь подвергается воздействию яда, он может пройти Рутинный (+20) тест на Выносливость. Если тест пройден, то атаки ближнего боя получают качество "Токсичное" с эффектами воспроизведённого яда (см. раздел Спектр токсинов) на следующие 1d5 дней или до тех пор, пока не усвоен новый яд.
4	Индуктор стимуляторов: Исследователь получает небольшой орган из металла и плоти на спине, позволяющий ему быстро впрыскивать боевые стимуляторы в свой организм. Исследователь может загрузить в этот орган до трёх доз любого боевого препарата перед боем и использовать их в любое время в качестве Свободного действия. Кроме того, Исследователь может использовать симуляторы, предназначенные для ксеносов, с их обычным эффектом не проходя теста на Выносливость (см. раздел **Стимуляторы и яды**).
5	Кожный панцирь: одна из частей тела Исследователя (выбранная случайным образом) оснащена экспериментальной подкожной бронёй, обеспечивающей дополнительную защиту от атак. Исследователь добавляет +3 очков брони к этой части тела. Бонус брони складывается с любой другой бронёй в этом месте. Тем не менее, многие с таким усовершенствованием находят его очень раздражающим, так как смещающиеся пластины постоянно принимают новые положения, по-видимому, сами по себе.

БРАТЬЯ ПО КРОВИ



Шансы ПИ на побег значительно возрастут, если им удастся завербовать несколько союзников из числа элитных рабов Засохшего Клинка. Эти NPC происходят из самых разных мест: некоторые из них верные слуги Бога-Императора, другие – последователи Тёмных Сил, похищенные из Вопящего Вихря, или ксеносы, захваченные в рейдах на просторах Коронуса. Как рабы Засохшего Клинка, ПИ могут быть призваны сражаться бок о бок с этой разношёрстной группой или против них. Заставляя иметь дело с собственной укоренившейся ненавистью к врагам Империума или почитанием избранных слуг Императора. Каждый из этих товарищей-рабов может помочь ПИ, как сбежать из Кровавых Ям, так и украсть *Похитителя Душ*. Во многих случаях единственное, что объединяет ПИ с ксеносом или NPC-отступником – это взаимное желание освободиться и отомстить ненавистным тёмным эльдарам из Засохшего Клинка или Треснувшего Когтя.

Описанные ниже NPC образуют ряд потенциальных союзников и врагов, которые могут либо помочь ПИ сбежать, либо усложнить. Как только Исследователи встречают Домоса, он предлагает список наиболее способных и квалифицированных рабов, которые увеличили бы вероятность победы и, следовательно, желательно их всех привлечь на свою сторону. МИ может использовать магоса в качестве источника информации о рабах и их мотивах. Заручиться поддержкой конкретного индивида может быть связано с целым рядом различных вещей, поскольку у каждого раба есть свои собственные планы, помимо простого побега. Каждый раб также обладает специальными навыками и доступом к различным инструментам, которые помогут в побеге, а позже в краже *Похитителя Душ*.

К лучшему это или к худшему, но каждый раб принёс с собой в плен свою ненависть и убеждения. Это означает, что в то время как ПИ собирают союзников и разжигают восстание, они также должны бороться с некоторыми рабами, отказывающимися

принимать участие или даже переходящими на сторону тёмных эльдар. Это могут быть как открыто враждебные, так и те, с кем ранее договорились, но затем решили отказаться в пользу более сильного нового союзника.

Если ПИ не будут действовать осторожно, то могут оказаться подвергнутыми остракизму со стороны уже приобретённых союзников или оказаться в ловушке старых обид. Это означает, что на каждого приобретённого союзника, Исследователи также могут нажить смертельно опасного врага. Конечно, с этими врагами можно бороться разными способами, но самым эффективным является бой на арене с нужным результатом…

ЛЮДВОС ТАРН, БРАТ-СЕРЖАНТ ИМПЕРСКИХ КУЛАКОВ

Людвос Тарн – космодесантник и единственный выживший в проигранной битве. Тарн – ветеран войны, и хотя лицо покрыто глубокими шрамами, глаза по-прежнему остры. После того, как Дрекар не смог сломить волю, он был отправлен на арены. Его сила и рост легендарны среди обитателей Нексуса, и многие ксеносы приходят посмотреть, как воин сражается. Люди-рабы Засохшего Клинка благоговеют перед этим гигантом, и многие из них почитают его как символ надежды и Имперской мощи. Тарн сражается дабы не опозорить орден и надеется, что однажды сможет сбежать и вернуться к своим братьям. Людвос – фанатичный слуга Императора и Империума, и хотя он представляет собой могущественного союзника для ПИ, но также может стать опасным врагом, если они слишком тесно общаются с ксеносами или со слугами Тёмных Богов. В этих обстоятельствах, как только он получит свободу, то вполне может напасть на ксеносов и других союзников Исследователей. И тем самым поставить игроков перед опасным выбором.

В отличие от большинства других гладиаторов, Тарна держат скованного адамантиевыми кандалами взаперти возле арен. ПИ могут посетить его камеру без особых трудностей, но освободить – это совершенно другое предложение.

РУКОВОДСТВО МИ: АНГЕЛЫ СМЕРТИ

МИ, использующие Людвоса Тарна, должны убедиться, что, хотя его влияние достойно могущественных Адептус Астартес, но не затмевает ПИ. Есть много способов справиться с этим, но большинство из них сводятся к тому, чтобы просто отделять от группы всякий раз, когда он будет угрожать украсть славу ПИ. Тарн по-прежнему должен быть очень полезен ПИ, но он ни в коем случае не должен заставлять чувствовать себя статистами в собственной истории. Ниже перечислены несколько осложнений, которые можно было бы использовать для удаления Тарна из картины в критический момент:

- Если ПИ не вернули его доспехи и оружие во время начала восстания, Брат Тарн сообщает, что он обязан вернуть эти реликвии и удаляется на некоторое время.
- Магос Домос подсчитал, что шансы на успех восстания будут больше, если повстанцы смогут отвлечь стражу от клеток со зверями, выпустив затем последних. После того, как Исследователи освобождают Тарна, он предлагает возглавить небольшую группу для отвлечения, пока ПИ выполняют план.
- Могущественный чемпион-инкуб посещает Ямы незадолго до восстания, и один из контактов отмечает его как угрозу. Брат Тарн вызвался встретиться с ним один на один и убить, чтобы ПИ могли беспрепятственно преследовать другие цели.

• **Вербовка**: Людвос Тарн хочет сбежать так же сильно, как и любой из рабов. Он больше всего желает возвращения своей силовой брони и личного оружия. Они хранятся в личных покоях Аньялры в качестве трофеев; любой, кто их вернёт, заслужит его уважение и значительно повысит эффективность Тарна в бою.

• **Поддержка**: Людвос – боевая машина, особенно когда вооружён и бронирован, и хотя он далеко не бессмертен, его сила может оказаться огромным преимуществом. Это делает побег из Кровавых ям гораздо более осуществимым, не говоря уже о попытках украсть Похититель. Его поддержка также облегчает вербовку других сторонников Империума, но затрудняет диссидентов и ксеносов.

• **Союзники и враги**: Тарн может стерпеть ксеносов, но не потерпит присутствия варп-вирда Нейи Тромейн, не говоря уже об истинных агентах Хаоса.

АНЯ ШЕН, КАПИТАН КОРАБЛЯ *АГРЕССИВНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ*

ПИ и их корабль – не единственное судно, пострадавшее от предательства тёмных эльдар, основанного на обещании легкой наживы. Среди таких же доверчивых – капитан *Агрессивного предложения* вместе со значительной частью команды. Аня Шен – полная женщина средних лет с грубыми манерами, не терпящая дураков и стремящаяся к большой прибыли. Как и ПИ, её заманили в Нексус мрачными историями о богатстве, которое можно было бы получить торгуя с ксеносами. Поскольку у неё никогда не было никаких сомнений по поводу участия в холодной торговле, она купила за большие деньги древние карты и отправилась в Паутину. В конечном счёте добравшись до аванпоста тёмных эльдар, а оттуда до Нексуса. Несмотря на опасности города, Шен действительно могла бы сколотить состояние на ксенотехнологиях или рабах, если бы не поддалась своей слабости к азартным играм. К большому огорчению, проигрыш Аньялре на арене стоил ей и корабля, и команды, а Сеть Бритвы предотвращала любые мысли об отказе от пари.

С того дня Шен изо всех сил пытается выжить в загонах для рабов, в то время как её команда медленно сокращается. Она мечтает освободиться, вернуть корабль и отомстить Аньялре. Шен заинтересована в объединении с ПИ, и даже возможно, что у них уже есть общие знакомые в Коронусе или Каликсиде. Как только все сбегут, Шен также может оказаться ценным союзником в последующих приключениях, даже создав прочный союз с династией ПИ к взаимной выгоде обоих.

• **Вербовка**: Аня Шен хочет отомстить Аньялре или, по крайней мере, сбить спесь с надменных ксеносов. Если ПИ смогут найти способ смутить или задеть гордость культа Засохшего Клинка или, что ещё лучше, саму Аньялру, тогда Шен согласится присоединиться.

• **Поддержка**: Шен может оказать большую поддержку ПИ, если воссоединится со своим кораблём. Это может быть как бой в пустоте над Нексусом вместе с флотом отступников, помощь в возвращении собственного корабля Исследователей или прикрытие отступления с Паутины. *Агрессивное предложение* – это торговое судно типа «Опустошение» (см. стр. 220 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**).

• **Союзники и враги**: Шен нейтрально относится почти к любому другому союзному NPC и настороженно к эльдарам и тёмным эльдарам (двум группам, между которыми она, как и почти все люди, не видит различий), учитывая её пребывание в Яме.

НАШРИК ХАХ, ДИКИЙ КРУУТ

Среди порабощённых также есть множество ксеносов, не последними из которых являются несколько круутов. Самая выдающаяся из них — Нашрик Хах, ветеран сражений Иерихонского рубежа и одна из немногих выживших членов своего клана после того, как тот попал в лапы друкхари. Как и все крууты, Хах довольно сильна, но и она не избежала ранений: зелёная плоть испещрена бледными пятнами, периодические судороги, а также клюв обломан и не хватает большого куска. Она довольно хорошо приспособилась к жизни гладиатора, хотя страдает от затянувшихся физиологических и психологических последствий употребления плоти с отвратительными коктейлями химических стимуляторов тёмных эльдар. Формирователь Хаха также была убита во время рейда и поэтому она чувствует отсутствие направления и руководства. Способный воин и злобный враг, Хах может помочь на арене и в побеге, но только если Исследователи найдут способ общаться, поскольку она говорит только на круутском и таусятском языках.

Если ПИ смогут привлечь её на свою сторону, Нашрик Хах также приведёт с собой полдюжины других круутов (остатки клана). Её клан может стать верным союзником даже за пределами Нексуса, при условии, что ПИ хорошо к ним относятся и позволяют полакомиться плотью поверженных врагов. Профиль Нашрика Хаха см. в главе 4. Выжившие родственники Хаха используют профиль круута-наёмника со стр. 439 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**, но используют снаряжение Нашрик Хах.

• **Вербовка**: Нашрик Хах хочет насытиться трупом могущественного врага и завершить ритуалы своего народа. Обычно мёртвых быстро убирают и гладиаторам не позволяют задерживаться. Таким образом, крууты могут питаться только той плотью, которую они оторвали во время боя, но она часто загрязнена различными стимуляторами друкхари. Если ПИ смогут убить или каким-либо иным образом обезопасить такой труп для Хаха и дать ей время как следует поесть, она считает себя должником и встаёт на их сторону.

• **Поддержка**: Хах и остатки клана добавляют столь необходимые силы к любой попытке побега. Их свирепость в бою не имеет

себе равных среди рабов-людей. Крууты также могут помочь ПИ позже в битвах за Нексус и *Похититель Душ*, их лояльность не подлежит сомнению после того, как они были завербованы.

• **Союзники и враги**: Крууты не имеют никаких идеологических проблем ни с одним из союзных NPC. Тем не менее, время от времени они смотрят на всех (включая ПИ) с явным голодом, и если достойный воин погибает в битве, они могут почтить память павшего, отведав его плоть — к большому дискомфорту других NPC.

НЕЙЯ ТРОМЕЙН, ВАРП-ВИРД

Нейя Тромейн является самой зловещей личностью среди всех несчастных рабов. Однако, в отличие от большинства, злоключения Тромейн распространяются не только на неё саму. Если отследить её путь, то можно наткнуться на безжизненные остовы по меньшей мере четырёх имперских кораблей, опустошённый комморритами имперский пограничный мир и полностью вырезанный кабал. Несмотря на такую впечатляющую репутацию, Тромейн едва ли выглядит соответствующе — стройная, с лохматыми чёрными волосами и одним глазом (второй она потеряла в Ямах). Варп-вирд ничем не выделяется среди остальных человеческих рабов, за исключением сложного ксеноского устройства на шее. Как и многие другие, она попала в Нексус Теней в качестве рабыни культа Засохшего Клинка, которому её подарил конкурирующий культ ведьм, надеющийся таким образом проникнуть в Нексус. Вдобавок к довольно впечатляющей репутации ходячей катастрофы, Тромейн является несанкционированным псайкером с некоторыми способностями. Хотя она не питает особой любви к Империуму, но также не является преданным слугой Тёмных Богов и склонна встать на сторону тех, кто проявляет силу. Хотя в настоящее время Нейя скована пси-подавителями, жизнь сделала из неё довольно способного бойца. Кроме того, она может стать ужасающе могущественным союзником (или врагом), если удастся высвободить её силы.

• **Вербовка**: Нейе Тромейн нужен ключ от пси-оков. Как и большинство ценных вещей, Аньялра может хранить его в личных покоях или держать при себе. Учитывая, как редко она им пользуется, факт кражи может остаться незамеченным.

• **Поддержка**: Силы Тромейн могут быть полезны как в бою, так и в помощи нахождения правильного пути в лабиринтах тоннелей под Ямами. Она также может помочь управлять Похитителем Душ и утихомирить его обитателей, поскольку связь с варпом позволяет получить определённое представление о древней машине.

• **Союзники и враги**: Тромейн не доверяет всем эльдарам и Людвосу Тарну, учитывая его позицию по отношению к псайкерам. Хотя будет сотрудничать с кем угодно в борьбе за свободу. Однако, если она увидит возможность сбежать (конечно, после того, как пси-подавители будут сняты), то незамедлительно воспользуется ею, если ПИ или их союзники не убедят в обратном.

РЕЛХАДХАР АНТАРИЭЛЬ, ЯСТРЕБ НА КРАЮ ТЕНИ

Релхадхар Антариэль – эльдарский корсар и знаменитый ксенос-пират Пространства Коронус. Лохматая белая грива Антариэля ниспадает на тонкое лицо, обычно рассечённое яростной ухмылкой, а руки сильно шрамированы от какого-то инцидента, о котором он отказывается упоминать. Твёрдые чёрные глаза пирата также непроницаемы, как и у любого из его сородичей, но Ястреб не пытается скрыть питающую его ярость. Глубокая ненависть, жгучая жажда мести и

желание снова увидеть просторы Коронуса позволили Антариэлю выжить. Он самый осторожный из NPC, поскольку видел множество рабов строящих неосуществимые планы для побега. Релхадхар опытный пилот и боец, а также обладает обширными знаниями о дворце архонта, так как несколько лет назад был «гостем» Заергарна Кула. Он не очень любит ксеносов, но понимает, что друкхари не делают различий между своими рабами, когда дело доходит до пыток и мучений. Таким образом, он может найти общую причину просто в том факте, что ПИ страдают так же, как и он.

• **Вербовка**: Прежде чем встать на сторону Исследователей, Антариэль требует демонстрации силы и ненависти к тёмным эльдарам. Во-первых, потребуется вырезать группу друкхари на арене, желательно особо болезненным способом и ни в коем случае не проявляя милосердия. Во-вторых, необходимо убить дворянина тёмного эльдара. Сделать это можно на арене (найдя подходящего противника или спровоцировав сидящего на трибуне), либо подкараулив того в тёмном углу. Если Исследователи смогут сделать это и выйти сухими из воды, Ястреб согласится присоединиться.

• **Поддержка**: Релхадхар — исключительный пилот, который может помочь ПИ добраться до зиккурата на украденной технике тёмных эльдар. Если ко времени битвы за Нексус у него будет истребитель или даже эскадрилья, то может оказать Исследователям и флоту отступников неоценимую помощь. Антариэль также может использовать некоторые системы на борту *Похитителя Душ*, помогая в краже или уничтожении.

• **Союзники и враги**: Как только Антариэль даст клятву, он без вопросов примет других союзников, при условии, что ни один из них не является тёмным эльдаром. Однако, он неохотно и с большим недовольством, но будет терпеть горстку Исследователей-друкхари, на данный момент находящихся в таком же затруднительном положении. Если Релхадхар узнает, что ПИ работают на Салейн Морн, то нужно постараться убедить его оставаться верным их общему делу, а не пытаться убить своих союзников тёмных эльдар или просто уйти в одиночку.

ДРУГИЕ NPC ГЛАДИАТОРЫ

В дополнение к гладиаторам NPC, подробно представленным в этом разделе, МИ может придумать и добавить собственных. Большинство рабов — люди, и они могут быть родом практически из любой точки Коронуса или Каликсиды, происходящие из любого мира или представляющие любую фракцию, имперскую или иную. Засохший Клинок также поработил множество ксеносов, включая, но не ограничиваясь эльдарами (всех разновидностей), тау, круутами и орками. Все они могут стать интересными союзниками, объединёнными ненавистью к общему врагу.

КРОВАВЫЕ ЯМЫ

Ямы существуют с единственной целью: проливать кровь и приносить смерть ради садистского насыщения комморритов. Развлечение их союзников – полезный, но совершенно случайный побочный продукт. Каждый день на аренах проходят непрерывные раунды "соревнований" и "игр". Некоторые организованы для демонстрации доблести рабов или злобности зверей перед продажей, другие могут быть проведены для отвлечения внимания приезжих ксеносов, делающих ставки на кровавые развлечения, или чтобы тёмные эльдары могли насладиться агонией бойцов. Почти бесконечный поток рабов вливается в Нексус с единственной целью – страдать в ямах, и большая часть экономики и цели существования города зависят от этого, что делает его центральным местом для многих сделок и встреч. Вполне возможно, что когда ПИ впервые прибыли, сами посетили Ямы и были свидетелями предлагаемых жестоких игр. Если это так, то это резко контрастирует с их нынешним затруднительным положением, когда они смотрят сквозь клыкастую корону шипов на выжидающие лица, ухмыляющиеся от их боли.

Большая часть времени ПИ в качестве рабов уходит на соревнования на арене. Существует огромное количество матчей, опасностей и врагов, с которыми они могут столкнуться, и МИ может предоставить игрокам множество вариантов, чтобы бои были интересными и сложными для персонажей. Поскольку ПИ должны добиться Благосклонности, чтобы заполучить оружие, союзников и информацию, вполне вероятно, что им придётся войти на арены несколько раз. Некоторые матчи могут быть короткими, жестокими схватками с одним противником и несколькими дополнительными испытаниями или опасностями, которые необходимо преодолеть. Другие могут быть довольно сложными, включающими опасное окружение, множество врагов и сложные условия победы. МИ должен попытаться создать их сочетание, предоставляя ПИ различные препятствия для преодоления и предлагая шанс каждому члену группы проявить себя, а не только тем, кто превосходен в бою.

ОРГАНИЗАЦИЯ БИТВЫ

В то время как характер боя находится вне прямого контроля ПИ (как это определяется МИ), они могут влиять на него: через социальное взаимодействие, расходование Благосклонности или немного того и другого. МИ должен создать несколько наборов боёв, либо случайным образом генерируя их, используя приведенные ниже таблицы, либо основываясь на способностях ПИ. Прежде чем начнётся бой, МИ может позволить Исследователям немного сжульничать для изменения результатов в свою пользу. Они могут попытаться повлиять на решения тёмных эльдар или тайно изменить их с помощью хитрости (изменение записей или содержимого клетки и т.д.). Такого рода деятельность должна требовать соответствующих тестов Навыков (ПИ могут провести **тест на Обаяние** для убеждения Унарлан в том, что альтернативный матч будет более захватывающим, или **тест на Ловкость рук**, чтобы незаметно подменить жребий), и иметь логические последствия для провала. Успех в таком тесте позволяет Исследователям сделать повторный бросок по **таблице 2-3: противники на арене**, либо по **таблице 2-6: опасности на арене**.

Независимо от того, манипулируют ПИ составом боёв на арене или нет, обычно в данной битве в ямах есть два основных элемента: враги, с которыми должны сражаться ПИ, и опасности, которые представляет сама арена. Враги происходят из множества других рабов, зверей, машин и самих друкхари, таких как ведьмы. У тёмных эльдар нет понятия справедливости или какого-либо великого замысла, когда дело доходит до этих боёв. Поскольку они не ведут никаких записей и не сравнивают силы сражающихся. В то время как другие ксеносы могут делать ставки, комморритов не интересует, кто победит, а кто умрёт, главное, что кто-то страдает. Тёмные эльдары устраивают свои игрища в первую очередь из-за потребности в чужих страданиях. Поэтому иногда культ может скорректировать очередной бой для большего эффекта, но часто процесс отбора происходит случайным образом, и пока бой длится приличное количество времени, каждая сторона получает ранения и проливает кровь, друкхари находят это удовлетворительным.

Опасности арены – это способ для тёмных эльдар ещё больше усилить бойню и продлить агонию бойцов. Они могут включать в себя огромное количество ужасных приспособлений, таких как шипастые ямы и тупики, силовые поля, стены пламени, вращающиеся цепы с лезвиями и ловушки из копий. Тёмные эльдары также любят изменять природу окружающей среды ям, чтобы сделать бои более

смертоносными, добавляя воду по колено, управляя гравитацией (с помощью древних механизмов Сферы Гэлана) или покрывая пол горящим, разъедающим песком.

ВРАГИ

Когда МИ хочет создать столкновение на арене, он может либо сделать бросок по **таблице 2-3: противники на арене**, либо выбрать группу врагов из приведённых ниже. Если он захочет сделать бой более сложным, то может увеличить количество выбранных противников. МИ также может заставить Исследователей сражаться с разными противниками одновременно, делая второй бросок кубика и применяя оба результата. Сражение с более чем одним типом врагов значительно увеличивает сложность, хотя более крупные бои также могут стать трехсторонними, поскольку враги начинают драться друг с другом. МИ, который хочет бросить вызов ПИ, может даже сделать несколько бросков на **таблице 2-3** и увеличить количество противников, хотя это может быстро стать непосильным для ПИ и увеличить объем работы для МИ. С другой стороны, если МИ хочет облегчить бой, то может отправить ПИ в яму с союзными NPC для помощи.

Таблица 2-3: Противники на арене

Бросок 1d10	Враги
1	NPC
2-3	Ведьмы тёмных эльдар
4-5	Зверь
6-7	Ксенос
8-9	Уборщики арены
10	Другой ПИ

ПРОТИВНИК NPC

По крайней мере, одному из ПИ, вероятно, придется столкнуться с одним или несколькими другими гладиаторами-рабами. МИ может использовать эти бои либо для сведения счетов (давая ПИ шанс убить создающих проблемы с побегом NPC), либо как часть махинаций тёмных эльдар и других рабов (враги NPC или друкхари могут прознать о побеге и натравить их на новообретенных союзников). Однако поединки не обязательно должны оканчиваться смертью, и ПИ могут планировать с Домосом реанимацию или восстановление NPC после таких боев. Независимо от того, хотят ли ПИ сражаться с NPC, это могут быть одни из самых опасных дуэлей, поскольку многие из NPC обладают навыками наравне с их собственными. Выбирая NPC для боя, МИ должен учитывать план побега Исследователей и союзы, которые уже заключили с другими рабами. Большинство NPC должны сопровождаться несколькими подходящими безымянными NPC-статистами, хотя такие сильные гладиаторы, как Людвос Тарн, могут выйти на арену в одиночку. Подробную информацию о навыках и стиле боя каждого из основных NPC-пленников можно найти выше в разделе **Братья по крови**, а их профили и дополнительную информацию в **главе IV**.

ВЕДЬМЫ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

Не довольствуясь простым наблюдением, тёмные эльдары часто сами принимают участие в боях на арене. Ведьмы Засохшего Клинка чрезвычайно искусные убийцы, и они постоянно совершенствуют своё искусство в Ямах. Поэтому сражения с друкхари всегда должны быть трудными, так как ПИ в меньшинстве и плохо вооружены. Однако поединки не являются непреодолимыми. Так же, как комморриты наслаждаются резнёй, им также нравится видеть, как рабы устраивают горячее шоу крови и смерти. Эльдары признают, что должны отбраковывать самых слабых из сородичей в горниле Ямы.

Создавая матч против тёмных эльдар, МИ может выбрать один из различных типов, найденных в **главе IV**. Группы противников и опасности арены должны варьироваться от боя к бою, для создания интересных и разнообразных испытаний. Если МИ не желает создавать вражескую группу самостоятельно, то может использовать **таблицу 2-5: тёмные эльдары в качестве противников.**

ЗВЕРЬ

Тёмные эльдары захватывают множество зверей для арены, делая всё возможное, чтобы поймать злобных и смертоносных существ живыми. Удачное расположение Нексуса и богатство проходящих через него торговцев и путешественников означают, что Кровавые ямы принимают у себя огромное количество таких зверей со всего Пространства и за его пределами. Звериные клетки Аньялры обычно полны экзотических демонов, и МИ может выпустить на арену практически любое существо, какое только можно вообразить. Усиливая напряжённость Исследователей, пока те нервно поглядывают

на гравитационные двери и гадая, какой новый ужас может появиться.

МИ может сделать бросок по **таблице 2-4: выпускайте зверей** или воспользоваться книгой **THE KORONUS BESTIARY** в качестве альтернативного источника монстров.

КСЕНОС

Рабы-люди и ведьмы-друкхари – не единственные разумные противники. Хотя это редко случается, но Исследователи могут столкнуться со всевозможными воинами-ксеносами, наиболее распространёнными из которых были бы орки (их много в Коронусе и вокруг него), но которые также могут включать в себя любого из пришельцев Пространства. Если ранг Исследователей 4 и ниже, то на каждого приходится по одному ксеносу, если ранг 5 и выше то по два,. В качестве альтернативы, если ПИ имеют ранг 4 и выше, ксеносам может быть разрешено сохранить своё первоначальное боевое снаряжение, в то время как Исследователи вооружены только примитивным оружием или оружием ближнего боя.

Профили различных ксеносов можно найти либо в 4 главе, либо в **главе XIV** на стр. 423 **ОКП ROGUE TRADER v1.23.**

УБОРЩИКИ АРЕНЫ

В Ямах находится тысячи рабов, и хотя большинство недостойны звания гладиатора, их всё равно отправляют на арены умирать от рук опытных воинов и бешеных зверей. ПИ могут столкнуться с такой едва вооружённой ордой и устроить настоящую резню. Большинство рабов ямы – люди, взятые из миров в пределах Коронуса или на краю Каликсиды во время рейдов, и могут даже быть из родных миров ПИ. Эти сражения вряд ли представят ПИ большую проблему, но могут создать моральную дилемму, если придётся стрелять и рубить на части десятки себе подобных. Чтобы сделать поединок более сложным, МИ может скрыть в толпе нескольких хроно-гладиаторов, атакующих в самый неподходящий момент. Толпы рабов также могут выступать на стороне Исследователей против более крупных и отвратительных существ, что позволяет МИ показать ПИ как монстр управляется со свежими трупами десятков кричащих людей, прежде чем кинуться на них со всей яростью.

МИ может использовать профили (Измученный эльдар, Ожесточившийся воин огня, Изувеченный человек), из **главы IV**. Большинство групп ПИ 4-го ранга и ниже должны быть в состоянии справиться с одним-двумя NPC на Исследователя, а группы 5-го ранга и выше могут сражаться с большими группами, особенно если владеют оружием дальнего боя любого рода. Конечно, расстрел чернорабочих из ямы вряд ли является сложной задачей, и такая судьба слишком милосердна с точки зрения тёмных эльдар.

ДРУГОЙ ПИ

Точно так же, как ПИ могут столкнуться с NPC, они могут оказаться брошенными друг против друга на потеху друкхари. Такого рода бои могут быть интересны как игрокам, так и МИ, поскольку это даёт возможность проверить навыки своих персонажей друг против друга не дестабилизируя группу. Такого рода бои должны быть один на один, чтобы не

Таблица 2-4: Выпускайте зверей

Бросок 1d10	Враги
1-2	Одна химера для каждого Исследователя (и одна дополнительная химера для каждого Исследователя ранга 5 и выше).
3-4	Одна ариадна для каждого Исследователя (и одна дополнительно для каждого Исследователя ранга 5 и выше).
5-6	Один бритвокрыл для каждого Исследователя (и один дополнительно для каждого Исследователя ранга 5 и выше).
7	Один хроно-гладиатор для каждого Исследователя (и один дополнительно для каждого Исследователя ранга 5 и выше).
8	Один сервитор-убийца для каждого Исследователя (и один дополнительно для каждого Исследователя ранга 5 и выше).
9	Один когтистый демон (и один дополнительно, если хотя бы один Исследователь имеет ранг 5 или выше).
10	Один перешитый дрейк (и один дополнительно, если хотя бы один Исследователь имеет ранг 5 или выше)

Таблица 2-5: Тёмные эльдары в качестве противников

Бросок 1d10	Враги
1-2	Одна гекатрикс и одна ведьма для каждого Исследователя (или две гекатрикс для каждого Исследователя ранга 5 или выше).
3-4	Одна ведьма (на скайборде) для каждого исследователя (плюс одна дополнительно для каждого Исследователя ранга 5 или выше).
5-6	Один ведьмак-укротитель с одним бритвокрылом и одной химерой (плюс один когтистый демон, если хотя бы один Исследователь имеет ранг 5 или выше).
7	Одна гекатрикс на гравицикле на двух Исследователей (с округлением вверх) и одна дополнительно на каждого Исследователя ранга 5 или выше.
8	Одна ведьма на двух Исследователей (с округлением вверх) и один гротеск (плюс два дополнительных гротеска, если хотя бы один Исследователь имеет ранг 5 или выше).
9	Один перешитый дрейк (плюс один ведьмак-укротитель за каждого Исследователя 5-го ранга или выше).
10	Одна машина-паразит «Кронос» (плюс одна ведьма за каждого Исследователя 5-го ранга или выше).

запутаться и не привести к тому, что одни ПИ объединятся против других, поскольку это может легко привести к опасному дисбалансу в групповой динамике. Исследователям остаётся решить, намерены ли они действительно попытаться убить друг друга или просто устроить шоу, чтобы успокоить тёмных эльдар. В последнем случае МИ должен вознаградить ПИ дополнительным очком Благосклонности, если им удастся использовать соответствующие способности и “устроить” впечатляющую битву без необходимости умирать. Однако, даже если эти двое координируют свои действия, всё равно нужно пролить кровь и причинить некоторую боль.

ГЛАДИАТОРСКОЕ ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Предлагаемое на арене оружие, доспехи и снаряжение зависит от МИ, хотя можно позволить Исследователям влиять на вид и качество снаряжения с помощью Благосклонности. В первых боях они ограничены тем, что тёмные эльдар решили дать. Обычно это обломки оружия, взятого во время их набегов на миры людей и ксеносов. Это может быть почти что угодно: от плохо сделанных автоганов с ржавыми патронами и заточенными кусками металлолома до загадочных лезвий ксеносов и древних, но плохо функционирующих плазменных пушек. МИ должен помнить, что друкхари хотят видеть как можно больше бойни во время боёв, и поэтому обычно ограничивают использование слишком мощного или эффективного оружия. Вместо этого они предпочитают оружие, которое ранит или требует многократного использования для убийства. Они также предпочитают давать холодное и примитивное оружие, а не огнестрельное, затягивая процесс убийства и гарантируя, что прольётся как можно больше крови.

Выбор брони также ограничен, поскольку основная функция сводится к более медленной кровопотере и бои происходят в основном только в одежде. Хотя Исследователи также могут потратить Благосклонность на получение элементарной защиты. Более смышлёные игроки могут догадаться украсть броню у других рабов, со склада или успеть обобрать поверженных врагов. Тёмные эльдары обычно позволяют сохранять трофейные доспехи, но всегда отбирают оружие.

Помимо использования Благосклонности для получения лучшего оружия и доспехов, ПИ всегда могут отказаться от дальнобойного в пользу оружия ближнего боя. Таким образом, получив одобрение хозяев и заслужив дополнительное очко Благосклонности (как подробно описано выше). Кроме того, МИ может использовать разрешить/запретить доступ к более мощному оружию и доспехам для регулирования сложности боёв на аренах.

ОПАСНОСТИ АРЕНЫ

В дополнение к противникам, МИ также волен менять обстановку на арене, хотя не обязательно делать это в каждом бою. Для МИ большинство сражений легче проводить

на песке или обычном каменном полу, но использование опасностей делает бои более запоминающимися и интересными, к тому же ПИ быстрее получат необходимую Благосклонность. МИ может сделать бросок по **таблице 2-6: опасности на арене** или самому выбрать один из вариантов. Опасности влияют на всю арену и мешают как ПИ, так и оппонентам без разбора (если не указано иначе). МИ волен комбинировать опасности, но в отличие от противников, опасности относительно предсказуемы по своим последствиям. И хотя в некотором роде увеличивают сложность, но также создают возможность победить могущественного противника за счёт тактики. Некоторые опасности предназначены для совместного преодоления и могут создавать интересные эффекты при объединении. Тёмные эльдар прекрасно знают об этом факте и с удовольствием им пользуются. Отдельные описания учитывают последствия комбинированных опасностей.

Таблица 2-6: Опасности на арене

Бросок 1d10	Опасность
1	Горящий песок
2	Плащ ночи
3	Дыхание дракона
4	Гравитационный поток
5	Поле молнии
6	Жидкая опасность
7	Лабиринт теней
8	Свалка металлолома
9	Небосклон
10	Шипы и лезвия

Горящий песок

Пол большинства арен представляет собой холодную окрашенную сталь, посыпанную песком для маскировки люков и скрытых механизмов. Эти люки могут вести как в небольшие ямы, так и проваливаться до самого ядра Сферы. Иногда, чтобы сделать бои более интересными, друкхари пропитывают песок, либо заливают в ямы масла и химикаты, которые медленно гниют, испаряются, горят или плавятся, пробираясь сквозь ноги гладиаторов и заставляя тех быстрее повергать врагов или умирать ужасной смертью. При смешивании с песком эти химические вещества трудно обнаружить — до тех пор, пока бойцы не почувствуют запах горящих подошв своих ботинок (или ног). Вся арена (или некоторые её части) с

горящим песком опасна для ходьбы, либо из-за температуры, либо из-за какого-то токсичного элемента, разъедающего обувь. Проведя два последовательных раунда боя в зоне горящего песка, боец должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Выносливость** или получить 1 единицу энергетического урона не уменьшаемого Бронёй или бонусом Выносливости любой соприкасаемой с песком части тела. Те, кто носит сабатоны (т.е. есть имеют очки брони на ногах), получают +10 к тесту за каждое очко брони. Но при этом теряют по одному очку брони после каждого теста. Проведя четыре последовательных раунда боя в зоне горящего песка, боец должен пройти **Очень тяжёлый (-30) тест на Выносливость**, поскольку обувь бойцов сгорает от обжигающего тепла или химикатов. Сбитые с ног в опасной зоне должны немедленно пройти тест на Выносливость или получить 1d5 энергетического урона не уменьшаемый бронёй или бонусом выносливости и потерять очко брони в каждом месте на теле. Если только часть арены заполнена горящим песком, то Исследователи могут пройти **Очень тяжёлый (-30) тест на Восприятие** для определения опасных зон (тест становится **Рутинным (+20)**, если ПИ

стоит на опасной зоне).

Горящий песок нельзя совместить с Жидкой опасностью, поскольку одно гасит другое. Но он прекрасно сочетается с Гравитационным потоком или Небосклоном, поскольку воздух заполняется облаками едкой пыли, делая участки арены чрезвычайно опасными (бойцы, попадающие в эти пылевые облака считаются как сбитыми с ног в Горящих песках). МИ может оставить эти тучи неподвижными, либо заставить перемещаться случайным образом каждый ход. Учитывая большие размеры облака, в него обязательно попадает кто-нибудь из Исследователей (МИ может выбрать случайным образом и разрешить тому пройти тест на уклонение).

Плащ ночи

Арены, покрытые Плащом ночи, черны как смоль или окутаны тенями, в которых практически невозможно что-либо разглядеть. Рассматривайте арену как зону полной темноты (см. стр. 283 “Туман, мгла, тень или дым” и стр. 307 “Освещение” **ОКП ROGUE TRADER v1.23**) со всеми штрафами и опасностями, сопровождающие эти условия. В таких ситуациях звук и запах становятся ещё более важными. Все должны двигаться медленно и осторожно, чтобы найти врагов, а затем нанести удар вслепую, надеясь убить с одного раза. Эта опасность может стать ещё более смертоносной, если комморриты выставят против ПИ существо с чертой Ночное зрение или разумных врагов с подходящим оборудованием (например, ПНВ или тепловизор).

Плащ ночи может хорошо работать с большинством других опасностей, особенно с такими, как Дыхание дракона или Поле молнии. Поскольку всполохи огня и разряды электричества могут обеспечить кратковременное освещение, но в то же время представлять опасность. Шипы и лезвия также чрезвычайно опасны, поскольку становится ещё труднее обнаружить ловушки и волчьи ямы (штраф -30 на Тесты обнаружения и уклонения). Плащ полностью несовместим с Лабиринтом теней, поскольку никто не может видеть тёмные тропинки, которые создаёт последний.

Дыхание дракона

Внутри Гэланской Сферы есть бесчисленные туннели, трубы и трубопроводы, питающие огромные машины и устройства. Некоторые из них были преобразованы тёмными эльдарами, чтобы изливать их смертоносное содержимое в боевые ямы. Дыхание дракона – подобная опасность, и хотя она обычно принимает форму столбов огня, но также может представлять собой потоки кислоты, токсичного порошка или обжигающего пара. В начале каждого раунда есть вероятность, что одно из этих отверстий извергнет своё смертоносное дыхание, поражая случайную область диаметром 2d10 метров (МИ может использовать таблицу разброса на стр. 284 **ОКП ROGUE TRADER v1.23** для определения места, используя центр арены за отправную точку). Все в зоне поражения могут провести тест на уклонение и те, кто провалит, получают 2d10 энергетического урона и, в зависимости от характера разряда, могут загореться. В качестве дополнительного осложнения, ПИ и их противники могут попытаться использовать отверстия Дыхания дракона в своих интересах. Исследователи могут выполнить **Серьёзный (+0) тест на Логику или Техпользование** для предсказания времени и размера выброса, а затем попытаться провести манёвр (см. стр. 276 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**) для заманивания врага в опасную область.

Дыхание дракона можно использовать с большинством других опасностей арены, даже с Жидкой опасностью, где оно может принимать форму гейзеров. В сочетании с опасностью Свалки металлолома ПИ могут использовать мусор, чтобы завалить выход и обезопасить область. Для этого потребуется пройти **Ординарный (+10) тест на Силу.**

Гравитационный поток

Ямы изначально предназначались для ловли и перенаправления во внутрь Сферы астероидов и другого космического мусора для последующей переплавки в топливо и руды. Для этого каждая яма была окружена гравитационными гарпунами и суспензорными полями. В то время как большая часть техники ям сейчас неактивна или выведена из строя тёмными эльдарами, пришельцы всё ещё используют суспензорные

поля для некоторых сражений. Друкхари по прихоти меняют гравитацию на аренах: увеличивая её, для отягощения бойцов и заставляя тех с трудом поднимать оружие, или уменьшая, чтобы гладиаторы могли прыгать по арене или гарантировать, что отдача оружия отбросит назад. МИ может установить гравитацию единожды перед началом сражения или менять каждый раунд. См. “Влияние гравитации” на стр. 308 **ОКП ROGUE TRADER v1.23** для получения более подробной информации о влиянии гравитации.

Гравитационный поток может работать с большинством других опасностей, не препятствуя их функционированию. Хотя и может создавать некоторые необычные эффекты, такие как летающие шары Жидкой опасности, через мгновение падающие дождём со скоростью метеорита или переделывая Шипы и лезвия в летающую мясорубку. При использовании с опасностью Свалки металлолома это может привести к перемещению мусора и Исследователи могут обнаружить, что удачная огневая точка внезапно улетает и они сами оказываются в хорошо простреливаемой зоне или узкий проход начинает заваливаться и есть риск оказаться погребённым заживо.

Поле молнии

Тёмные эльдары, как и их сородичи из миров-кораблей, в высшей степени искусны в изготовлении и эксплуатации технологий и способны манипулировать энергиями с изяществом и тонкостью, о которых люди даже не мечтают. Плащ теней один из многих таких примеров, другим является создание областей, заряженных электричеством. Освещённые дуговым светом, они выглядят как шахматная доска из фигур на полу ямы, которые периодически перемещаются и смещаются, заставляя гладиаторов постоянно двигаться вместе с ними, чтобы их не настиг смертоносный разряд. МИ должен разделить арену на сетку или аналогичный набор фигур с номерами 1-10. В начале каждого раунда он должен бросить 1d10 три раза. Каждое число, которое МИ бросает на эти кости, активирует соответствующую область сетки. Например, если МИ бросает 3, 5 и 7, квадраты с этими числами активируются (повторяющиеся броски отбрасываются). Заряд движется, так что у Исследователей есть шанс уйти с дороги, если они смогут успешно выполнить **Серьёзный (+0) тест на Уклонение**. Те, кто попал в Поле молнии, получают 2d10 энергетического урона с качеством Шоковое.

Поле молнии особенно смертоносно при использовании с Жидкой опасностью, так как многие виды жидкостей проводят электричество и распространяют на гораздо более широкую площадь. В этом случае Поле молнии поражает всю арену, но урон уменьшается до 1d10. Другим небольшим преимуществом присутствия жидкости является то, что если гладиатор может каким-то образом подняться над водой (например, стоя на большом трупе или обломках со Свалки металлолома, при условии, что они не являются проводящими), на него не влияет поле, поскольку жидкость рассеивает потрескивающую энергию под ним.

Жидкая опасность

Заполнение ямы жидкостью, будь то водой или чем-то похуже, является ещё одним излюбленным трюком жрукхари. Вода глубиной по колено или по пояс затрудняет движение и делает невозможными натиск и бег. Это также даёт укрытие водным существам. В воде легко утонуть, что ПИ и их противники могут использовать друг против друга. МИ может выбрать глубину: неглубокая (в этом случае она считается **Опасной средой**, как описано в **таблице 9-32: модификаторы ловкости при беге через ненадёжную местность** на стр. 304 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**); по пояс или по грудь (в этом случае нужно использовать правила плавания стр. 305 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**). Если это глубокая вода, то, вероятно, есть острова (возможно, горы мусора со Свалки металлолома), на которых гладиаторы могут попытаться защититься, хотя по ходу боя вода может подниматься, особенно если есть какой-то водный ужас с клыками и щупальцами, с которым нужно сражаться. МИ также может сделать так, чтобы независимо от глубины вода была опасной сама по себе (сточные воды, разлагающиеся трупы или ядовитые химикаты). В дополнение к обычным правилам, Жидкая опасность с этим неприятным дополнением делает все атаки токсичными, поскольку раны горят от мерзкого содержимого.

Для поистине сюрреалистической встречи МИ может объединить Жидкую опасность с Небосклоном для создания вихря водных сфер, колеблющихся и дрейфующих вокруг ямы. ПИ должны летать или плавать от одной стороны к другой, а некоторые водные сферы могут скрывать водных зверей, набрасывающихся на тех, кто подлетает слишком близко.

Лабиринт теней

Тёмным эльдарам нравится мучить рабов не только физически, но и ментально, искажая разум и подвергая психологическим атакам. Им доставляет большое удовольствие видеть, как рабы бредут, не уверенные в своей судьбе. Лабиринт теней – это специально построенная головоломка, надстраиваемая на арену, заставляющая гладиаторов находить дорогу друг к другу, пытаясь при этом не заблудиться. Сверху зрители могут видеть, где находятся все сражающиеся, и получать огромное удовольствие, наблюдая, как ничего не подозревающие игроки проходят мимо друг друга или натыкаются на клинки врагов. МИ может представить Лабиринт теней одним из двух способов: либо нарисовав настоящий лабиринт (полный план которого он держит в секрете), либо попросив ПИ провести тест на интеллект, для нахождения правильного пути сквозь извилистые тропинки. Если МИ рисует карту, то может заставить Исследователей выбирать путь от поворота к повороту, пока они не наткнутся на противников, а затем использовать карту, если бой превращается в бегство или спланированное отступление, чтобы спрятаться или заманить в засаду. Более простой метод состоит в том, чтобы представить лабиринт как встречную проверку. В рамках любого действия по Перемещению Исследователь может пройти **Сложный (-10) тест на Интеллект или Восприятие** или **Ординарный (+10) тест на Выслеживание, Навигацию (Поверхность) или Логику**. Если тест пройден, то Исследователь находит другого ПИ или союзника, либо вовремя обнаруживает врага. Если провален, то ПИ теряется и должен пропустить ход. В обоих случаях МИ должен заставить Исследователей войти в лабиринт с разных точек. Лабиринт теней особенно хорошо работает с Шипами и лезвиями, где тупики, глухие углы и извилистые проходы идеально подходят для сокрытия ловушек. В этих условиях ПИ получают штраф -10 к тестам на уклонение.

Свалка металлолома

В Нексусе Теней нет недостатка в мусоре и отходах, разбросанных по его поверхности и заполняющих камеры и туннели. Это результат столетий забвения и упадка, а также сражений друкхари против автоматической защиты. Культ Засохшего Клинка иногда использует этот хлам для создания нестабильных и опасных платформ на арене, покрывая пол ямы искорёженным металлом и битым щебнем. Сражаться в таких условиях означает карабкаться по погнутым балкам и ползти по ржавым туннелям из металлолома, чтобы добраться до врагов, или прятаться, устраивая засады. Свалка металлолома считается Руинами (см. стр. 266 **ОКП ROGUE TRADER rubble Hard (-20)**), а также обеспечивает 8 единиц защиты от дальних атак из-за многочисленных баррикад и обломков. МИ также может позволить Исследователю попытаться найти что-то полезное в качестве Полноценного действия, выполнив тест на Поиск. То, что найдут ПИ, зависит от МИ, но они могут откопать практически всё что угодно: образцы имперского оружия, частично функционирующие сервиторы или компоненты, из которых можно изготовить в оружие или взрывчатку с помощью навыка Техпользования.

Если тёмные эльдары объединяют опасности Горящих песков и Свалки Металлолома, ПИ получают бонус +20 к любым тестам на Выносливость, для избежания ожогов от химических веществ в песках в любом месте, где эти опасности пересекаются.

Небосклон

Манимулируя гравитационной пастью друкхари могут полность выключить гравитацию. Когда они решают, что время пришло, то открывают основание ямы, чтобы гладиаторы могли сражаться в воздухе над кажущейся бездонной шахтой со страшным жутким свечением где-то вдалеке (термоядерное ядро Сферы). Вверху поле отталкивания не позволяет бойцам улететь с арены на трибуны или за пределы, но внизу нет ничего, что могло бы помешать им спуститься в шахту. В боях в условиях невесомости обычно участвуют противники, которые могут летать или достаточно ловки, чтобы оттолкнуться от одного края ямы к другому. Хотя иногда тёмных эльдар забавляет посылать наземного зверя и наблюдать, как он мечется, кусая и царапая любого, кто подлетел слишком близко. Правила передвижения в условиях невесомости можно найти на стр. 308 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**.

Объединение со Свалкой металлолома может создать интересный бой, поскольку он сродни сражению на миниатюрном

астероидном поле; куски искореженного металла и разорванные обломки кружатся вокруг бойцов, закрывая обзор, обеспечивая временное прикрытие и, как правило, меняя облик поля боя без предупреждения. Мусор обеспечивает укрытие и может дополнительно использоваться для облегчения передвижения, предоставляя гладиаторам дополнительные предметы и поверхности, от которых можно отталкиваться или останавливать затяжные прыжки.

Шипы и лезвия

Арены часто заполнены извращёнными и ужасными ловушками, убивающими или калечащими неосторожных. Они бывают самых разных форм и размеров, но обычно включают в себя скрытые клинки или пружинящие копья, стрелы и шипы. Любой, кто попадает в такую ловушку, получает лишь мгновенное предупреждение, прежде чем лезвия внезапно выскакивают из пола ямы или вылетают из стены. В начале боя МИ должен разместить некоторое количество секретных ловушек, равное количеству бойцов на арене, отметив их местоположение таким образом, чтобы оно было известно только ему. В начале хода каждого Исследователя он может выполнить **Серьёзный (+0) тест на Бдительность** в качестве Свободного Действия или **Рутинный (+20) тест на Поиск** в качестве Половинного действия, для обнаружения любых ловушек в пределах количества метров, равного его Бонусу к Восприятию. Ловушки могут быть обезврежены с помощью **Ординарного(+10) теста Безопасности**, выполненного как Половинное действие, или пройдены с помощью **Серьёзного (+0) теста Акробатики**. Кроме того, от атак ловушки можно уклониться, если Исследователь знает о ней. Если Исследователь попадает в ловушку, то получает 2d10+2 Резаного урона в случайном месте. Некоторые ловушки также могут быть отравлены (по усмотрению МИ), приобретая токсичное качество. Если ловушка срабатывает, то больше не действует до конца встречи.

ИГРА В ИГРЕ

Благосклонность – способ, с помощью которого МИ может отслеживать прогресс ПИ без необходимости вдаваться в подробности о том, как и почему это происходит. Тем не менее, арена является рассадником политики, и бесчисленные могущественные и влиятельные личности украшают её трибуны. Она также занимает центральное место в борьбе за власть в Нексусе. Если МИ пожелает, то может дополнить арену, добавив больше NPC, создав дополнительных дворян тёмных эльдар вместе с их собственными заговорами и планами или используя некоторые из них из раздела “В поисках врага”. Вполне возможно, что честолюбивый дворянин друкхари, такой как Равир Дайск из первой главы, может иметь свои собственные взгляды на должность архонта Нексуса и попытаться использовать ПИ в своих планах. МИ может заставить Исследователей найти информацию о таких жадных до власти ксеносах для использования в своих интересах, пытаясь разжечь амбиции или гнев, сорвать планы или подставить их соперников.

Рабы Засохшего Дома

Как бы ни были важны сражения и пролитая кровь, тысячи прислуживающих рабов не лишены значения, даже если каждый из них является расходным материалом. Именно рабы поддерживают город живым и процветающим благодаря торговле и производству, выполняя всю работу, до которой ксеносы никогда бы не опустились. Производственные помещения Засохшего Клинка начинаются от туннелей и камер под Ямами, простираются до краёв Нексуса Теней и спускаются на многочисленные уровни глубоко в оболочку Сферы. Когда ведьмы не тренируются, не сражаются и не наблюдают за боями, именно здесь они занимаются своими делами и отдыхают. Аньялра культивировала гедонизм и излишества, которым часто предаются тёмные эльдары со всех концов галактики, и поэтому любой, кто приходит в Кровавые ямы, смог найти любой желаемый порок. И всё это для возможности заключения более выгодных союзов и получения лучших гладиаторов.

Дом Засохшего Клинка – кошмарное место, где жизнь дёшева, а боль – валюта. Чтобы выжить и процветать в такой среде, Исследователи должны быть хитрыми и осторожными, держась подальше от опасности, выполняя свои задачи.

Их положение в доме также открывает уникальные возможности, поскольку ПИ потенциально имеют доступ к знати тёмных эльдар и их гостям, обладающих информацией, которая может значительно помочь группе бежать. Со своего положения в доме они также могут влиять на виды игр и сражений, даже завоёвывая доверие одного или нескольких друкхари и используя эту милость для отправки оружия и специального оборудования в загоны для рабов. Когда приходит время сделать ставку на свободу, те ПИ, которые преуспели в служении, имеют уникальную возможность открывать порталы, опускать барьеры и саботировать защитные системы.

Иерархия ям

На арене о противниках судят по их мастерству в бою. Каждый враг, с которым сталкиваются ПИ, скорее всего, нацелен только на их личное уничтожение. В доме Засохшего Клинка противники могут принимать разные формы, и о силе и влиянии судят по их положению в обществе тёмных эльдар или фаворе у Аньялры, а также по боевым способностям. Чтобы завоевать расположение и получить необходимые для побега материалы и инструменты, ПИ также должны победить этих противников или настроить их друг против друга в своих собственных целях. У каждого врага есть свои сильные и слабые стороны, которые Исследователи должны раскрыть и использовать. Для усложнения столкновений эти персонажи могут быть вставлены в встречи, подробно описанными в **таблице 2-7: тёмные развлечения**. Не все из них являются тёмными эльдарами, и ПИ могут обнаружить, что для их планов раб более опасен, чем друкхари.

В ПОИСКАХ ВРАГА

МИ может выбрать личность из числа перечисленных ниже и объединить его или её с любым персонажем из **таблицы 2-7: тёмные развлечения**. Как и в случае боевых столкновений, сложность преодоления социального вызова должна диктовать, какую пользу она приносит, при этом дополнительные непредвиденные осложнения также увеличивают конечную награду.

Послушный Фист (человек-раб)

Покрытый шрамами и ожесточённый Фист много лет был рабом Засохшего Клинка и добился выдающегося положения среди их человеческих пленников. Мясистые кулаки и густые брови скрывают хитрый ум и сильную волю к выживанию любой ценой. Несмотря на пытки, которым он подвергся от рук тёмных эльдар, у него извращенная преданность, как у побитой собаки, стремящейся угодить, даже если это означает больше боли от хозяев. Он опасный противник для ПИ, так как замечает много вещей, на которые сами тёмные эльдары не обращают внимания, и может попытаться остановить игроков, если те будут угрожать культу. У Фиста есть свои рабы в услужении, боящиеся его как и тёмных эльдар. Фист использует профиль Изувеченного человека, но с бонусом +5 ко всем характеристикам и обучен умению Запугивание.

Капер-капитан Корония (человек)

Близкий союзник касбаллийских криминальных авторитетов Поступи, Корония много лет торговала рабами и артефактами ксеносов в рамках холодной торговли, хотя только недавно начала посещать Нексус. Вполне возможно, что ПИ могут что-то знать о Коронии или иметь с ней общих союзников и врагов, и она вполне может знать их. Несмотря на это, Корония привыкла наслаждаться удовольствиями, которые могут предложить тёмные эльдары наряду с холодной звонкой монетой за работорговлю. Она вполне может признать ценность ПИ и захотеть выкупить их от лица династии вольного торговца или от имени их врагов. Корония самодовольна и высокомерна, ей нравится видеть страдания Исследователей, как расплату за прошлое, когда она сама пострадала от рук вольных торговцев. Корония использует профиль капитана космических пиратов на стр. 435 **ОКП ROGUE TRADER v1.23.**

Дирак Нир (тёмный эльдар)

Когда-то один из любимых помощников Заергарна Кула, Дирак Нир начал проводить большую часть времени в Ямах после того, как архонт “слишком надолго уединился”. Он либо наблюдает за играми, либо наслаждается гостеприимством культа. Его бритая голова и неповреждённое лицо украшены множеством татуировок посвящения кабалу Треснувшего Когтя. Нир носит характерный доспех, украшенный костями бесчисленных жертв. Жестокий и непостоянный, Дирак любит проверять свои боевые навыки или мочить клинки на любых оказавшихся поблизости рабах, особенно в тех местах, где

все могли бы увидеть и оценить мастерство. Он – опасный и непредсказуемый элемент и может усложнить любой из планов Исследователей. Единственный способ успокоить благородного садиста – предложить какое-нибудь развлечение неизбежно сопряжённое с пролитием крови, которое он сочтёт забавным. Многие рабы получили неизгладимые шрамы от рук Нира, и потребовалось бы немного усилий, чтобы подговорить их отомстить. Дирак Нир использует профиль истиннорождённого, но характеристики Ближнего боя и Силы увеличены на +15. Экипирован доспехом из призрачных пластин.

Хобхиос Гис (стриксис)

Хобхиос Гис, торговец и работорговец расы стриксис из глубин Коронуса, печально известен тем, что сообщил Заергарну Кулу местонахождение *Похитителя Душ*. Маленький для стриксис, Гис значительно ниже ростом, чем большинство ПИ. Многие рабы из отдалённых империй ксеносов и человеческих миров на просторах Коронуса прошли через трюмы Гиса. Однако работорговля не является истинной целью. Гис может общаться с тёмными эльдарами, но его таинственная ненависть ко всем эльдарам горит так же жарко, как и у любого из ему подобных. ПИ могут повлиять на Гиса обещаниями артефактов или же воззвать к скрытому, но сильному желанию увидеть, как эльдары и весь Нексус Теней сгорят.

Унарлан (тёмный эльдар)

Унарлан является гекатрикс-невестой крови на службе у Аньялры и контролирует большую часть повседневных дел Культа, от содержания рабов в узде до наблюдения за тем, чтобы гостям дома было комфортно (и за ними тайно следили). Унарлан носит обычную броню гекатрикс, но её легко заметить издалека по копне белых волос, контрастирующих с тёмными тонами доспехов. Если ПИ хотят получить доступ к управляющим массивам для облегчения побега, то им придётся иметь дело с Унарлан, хотя у той мало времени на болтовню с рабами и много для любимой агонизирующей плети. Её первый и единственный долг – служение суккубе, и именно здесь ПИ могут получить некоторое преимущество. Если они смогут убедить, что Аньялра одобрила бы действие или что хозяйка Засохшего Клинка может наказать за нарушение служебных обязанностей, то могут найти возможность получить от неё информацию. Простой раб никогда не сможет открыто угрожать или шантажировать Унарлан (последует быстрая и жестокая реакция), поэтому если ПИ хотят осуществить план с её участием, то нужно действовать осторожно. Унарлан использует профиль гекатрикс-невест, но характеристики Ближнего боя и Силы увеличены на +15. Она оснащена высококачественной агонизирующей плетью и перчаткой ментальной фазы среднего качества.

ПРИСЛУЖИВАНИЕ НЕЧЕСТИВЫМ

Культ Засохшего Клинка – это выгребная яма гедонизма и излишеств, где тёмные эльдары предаются всевозможным мерзким развлечениям. Как и сражения на арене, эти развратные формы развлечений сосредоточены на причинении боли и презренные ксеносы, похоже, никогда не устают мучить своих рабов. Они также искусны в организации шоу для посетителей, как ксеносов, так и людей, в ходе купли/продажи рабов и чужацких товаров. Эти демонстрации могут принимать самые разные формы в зависимости от прихотей и желаний их гостей, но тёмные эльдары обычно более чем любезны, когда дело доходит до принесения в жертву нескольких рабов для всеобщего развлечения (не включая рассматриваемых рабов, конечно).

МИ следует использовать встречи из **таблицы 2-7: тёмные развлечения** для создания проблем “небоевым” ПИ таким же образом, как создаются “боевым” на арене. Завершение встреч может либо вознаградить ПИ Благосклонностью, либо она может быть использована для достижения конкретной цели. Во всех встречах можно использовать одного или нескольких NPC из раздела **В поисках врага**, натравливая ПИ на одного из других рабов, гостей или хозяев дома.

Таблица 2-7: Тёмные развлечения

Бросок 1d10	Событие
1-2	Кровавая охота
3	Никогда не разделяйтесь
4-6	Конфликт интересов
7	Игра в вину
8	Шевеление Сферы
9-10	Специализированный опыт

КРОВАВАЯ ОХОТА

Друкхари говорят Исследователям, что они должны спуститься в туннели под владениями Засохшего Клинка

(под охраной группы своих похитителей) и принять участие в охоте. Унарлан сообщает, что они должны найти и убить достойное существо, либо самим стать добычей Ведьм. Жертвой ПИ может быть любой из зверей арены (см. главу 4) или любой ксенос обитающий глубоко в Сфере. Чтобы найти и убить существо, ПИ должны успешно использовать навык Выслеживание. Впечатляющее убийство стоит одного очка Благосклонности, но мертвый зверь не говорит сам за себя. После убийства и возвращения останков, ПИ должны использовать свои знания и социальные навыки, чтобы рассказать о боли, которую они причинили ему (или испытали сами, убивая его). Если Исследователи нашли необычное существо и тем самым произвели впечатление, то получают дополнительно два очка.

НИКОГДА НЕ РАЗДЕЛЯЙТЕСЬ

Один из ПИ попался на глаза работорговцу, и тёмные эльдары начали переговоры о том, чтобы Исследователя продали и отправили обратно в какой-нибудь отдалённый мир (предположительно, чтобы влачить жалкое существование, работая в шахтах или убирая токсичные поля). ПИ должны каким-то образом остановить продажу, либо предложив покупателю более подходящий товар, либо заставив рассматриваемого персонажа казаться каким-то образом испорченным. Знания и навыки, основанные на Общительности, здесь имеют решающее значение, и ПИ должны обманывать и очаровывать, возможно, даже демонстрируя "недостойность" своего товарища. Это может быть опасная игра, так как, если игроки переусердствуют, то товарища-Исследователя скормят хищникам. Если им не удастся отговорить покупателя (или случайно убедить культ в том, что их друг принесёт больше пользы в качестве пищи для когтистого дьявола), ПИ придется влезть в долги, потратив три очка Благосклонности на то, чтобы манипулировать событиями на арене так, чтобы их товарищ не потерялся. Эти очки не учитываются в необходимый для побега зачёт. ПИ получают два очка Благосклонности, если смогут преодолеть эту проблему, не умаляя своего положения, тратя Благосклонность.

КОНФЛИКТ ИНТЕРЕСОВ

Исследователям приказывает один из гостей Засохшего Клинка сделать что-то, что прямо противоречит тому, что приказала Аньялра. Это может быть вход в запретную зону, позаимствовать предмет без разрешения или даже убийство другого раба. ПИ должны решить, как выполнить задание так, чтобы Аньялра и остальная часть Засохшего Клинка не заметили, или должны отклонить требование таким образом, чтобы это не повлекло немедленного возмездия. Умные ПИ могут использовать это в своих интересах, подставить или шантажировать индивида, или попытаться добиться Благосклонности Аньялры, сдав его.

ИГРА В ВИНУ

Что-то было украдено, кто-то вторгся в запретную зону или был убит раб без согласия тёмных эльдар. Независимо от того, имеют ли Исследователи к этому отношение, обвиняют всё равно их. Поэтому требуется переложить вину на другого каким-либо убедительным способом, например, подбросить улики или добиться ложного признания. Навыки расследования, такие как Дознание и Допрос, являются ключевыми для раскрытия истины, в то время как социальные навыки, такие как Обман и Запугивание, имеют решающее значение для сокрытия. Если ПИ могут успешно переложить вину на другого индивида или партию (справедливо или нет), они получают одну Благосклонность. Если они могут свалить вину на врага или иным образом повернуть события в свою пользу, ПИ получают два очка и, возможно, даже смогут устранить противника или препятствие. Однако если им не удастся привлечь к ответственности кого-то другого, ПИ понесут наказание за нарушение и, более того, потеряют два очка Благосклонности, поскольку их влияние упадёт. Потраченная таким образом Благосклонность не засчитывается в необходимую для побега общую сумму.

ШЕВЕЛЕНИЕ СФЕРЫ

Системы, которые когда-то контролировали деятельность Гэланской Сферы в Кровавых ямах, были практически уничтожены, но

несколько проблесков и щупалец влияния Сферы остались в треснувших консолях и поврежденных панелях, время от времени снабжаемых энергией для работы. Другие рабы упоминали, что чувствуют присутствие Сферы во время выполнения своих обязанностей, и, используя эту информацию, ПИ могут попытаться отследить нити силы и найти место, где можно подключиться напрямую. Это потребует посещения запретных зон, а значит, придётся тайно и обманом пробираться мимо охранников тёмных эльдар или привлекать имеющих доступ. Если Исследователи смогут найти активный канал связи с управляющими системами Сферы, то смогут узнать огромное количество информации о древней инфраструктуре и, возможно, даже манипулировать некоторыми системами внутри ям в собственных целях. Использование консоли требует **Серьёзного (+0) теста Техпользования** и занимает количество минут, равное 10 минус сумма степеней успеха и плюс одна минута за каждую степень провала. Задержка может означать, что патруль ведьм (по одной на каждого Исследователя) находит их возле консоли. Дальнейшее действие может закончится дракой, потерей Благосклонности или того и другого.

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ НАВЫКИ

У одного из ПИ есть особый навык (знание, информация, опыт, навык, или просто из-за особенностей его физиологии или расы), который Аньялра хочет использовать, и поэтому она зовёт группу в свои личные покои. Хотя это шанс для Исследователя получить доступ к Аньялре и её покоям, но также может подвергнуть опасности (например, попытка расшифровать том Хаоса или провести вивисекцию особо злобного генокрада). Из-за специфического характера задания навыки и способности, необходимые для выполнения, варьируются в зависимости от Исследователя. ПИ, вероятно, с помощью товарищей, должен попытаться встроить собственные планы побега в поставленную перед ним задачу. При этом всё нужно делать не вызывая у Аньялры чрезмерных подозрений, не раздражая и затягивая, дабы она сначала не обратила пристального внимания на дела, а потом не обрушила гнев на Исследователя. Если группа сможет выполнить просьбу Аньялры, то получают три очка Благосклонности, но если потерпят неудачу или вызовут гнев, то теряют два очка и могут даже оказаться в особенно жестоком бою на арене.

ПОРВАННЫЕ КАНДАЛЫ

Как только ПИ соберут оружие, обзаведутся союзниками и разработают план побега (с помощью раскрытых секретов о плане Ям и кодов от дверей), то должны быть готовы начать побег. Во время подготовки Домос помогает им насколько может. Независимо от того, решат ПИ спровоцировать крупное восстание или нет, старый техножрец готов направить гнев пленников Засохшего Клинка на месть всем тёмным эльдарам. Это может на время прикрыть побег. Если МИ чувствует, что ПИ не решаются предпринять попытку побега, даже если у них есть всё необходимое, то он может использовать Салейн или любого другого союзника ПИ из-за пределов ям, чтобы попытаться побудить их к действию, напомнив о предстоящем прибытии флота отступников. Когда ПИ будут готовы, МИ может начать побег и неизбежные последствия, которые тот влечёт за собой, как то погружение Нексуса в море крови и огня.

Как и в **главе I**, ПИ мало что добились в плане финансовой выгоды за время пребывания в Яме. Это не означает, что они не получают очков за достижения в своём Великом предприятии, ибо заручились ценными союзами и контактами.

НАГРАДЫ:

• 250 очков Достижения за завершение подготовки к побегу из Кровавых ям.

• 200 очков Достижений за захват тайников с оружием.

• 50 очков Достижений за каждого выдающегося союзника NPC, привлечённого к восстанию (например, магоса Домоса, брата Тарна, капитана Шен и др.).

• 50 очков Достижений за каждого дискредитированного или убитого враждебного NPC (из раздела **В поисках врага**).

ОПЫТ

Поскольку ПИ заканчивают своё время в ямах, у них, вероятно, было достаточно практики в бою, хотя это вряд ли означает конец мучениям в данном приключении. Ниже приведён список событий и испытаний, которым они могут подвергнуться в Кровавых ямах:

• Бой в ямах по умолчанию стоит 50 очков опыта, даже если ПИ потерпят поражение, и дополнительные 50 очков, если держат победу. Кроме того, каждая группа врагов, помимо первой, и каждая опасность из **таблицы 2-6: опасности на арене**, добавленные к столкновению, дают ПИ дополнительные 50 очков. Наконец, битва стоит дополнительных 100 очков опыта, если в ней участвует хотя бы один именной вражеский NPC или чудовищное существо (гротески, дрейки или кроносы).

• Заручился помощью NPC из раздела **Братья по крови**: 50 очков опыта (максимум 150 очков)

• Оказал услугу члену или гостю культа, для получения Благосклонности: 50 очков опыта (максимум 200 очков)

• Дискредитирован или убит враг из раздела **В поисках врага**: 100 очков опыта

III

Maelstrom of Souls

ВОССТАНИЕ

•

ТЕНИ И ПЛАМЯ

•

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ПОХИТИТЕЛЮ ДУШ

•

БИТВА ЗА НЕКСУС

•

ЗАВЕРШЕНИЕ

ГЛАВА III: ВОДОВОРОТ ДУШ

"Не может быть большей власти, чем над жизнью и смертью. Насколько полным будет мой контроль, когда я буду играть жизнями людей не только пока они дышат, но и когда они станут не более чем шёпотом в Варпе? Похититель Душ - это та власть, и, подобно Нексусу Теней, в конце концов она подчинится моей воле!"

– архонт Салейн Морн

Третья и последняя глава рассказывает о побеге ПИ из плена, восстании рабов и второй попытке кражи *Похитителя Душ* и последствиях ограбления. С момента начала атаки Салейн на Нексус, события приобретают стремительный оборот. Независимо от того, полностью отключена Сеть Бритвы или нет, флот отступников атакует, а Дрекар и Треснувший Коготь отвечают, бросая всё что у них есть на защиту. Среди разразившегося хаоса ПИ играют ключевую роль в определении победителя и имеют возможность помочь многочисленным второстепенным организациям и отдельным жителям Нексуса реализовать собственные цели. Это время призвать на помощь всё и всех, поскольку Исследователям также нелегко пережить гнев Дрекара. Когда он осознаёт, в какой степени они способствовали возвращению Салейн, то выделяет для их уничтожения лучших воинов. Наконец, Исследователям приходится иметь дело с самим Похитителем Душ, и древний сосуд становится такой же опасностью для Дрекара и кабала, как и для любого другого обитателя Нексуса.

В зависимости от ранних действий ПИ, существует несколько вариантов битвы за Нексус Теней, и множество антагонистов, которые могут как усложнить, так и помочь Исследователям вырвать победу. К этому моменту ПИ, возможно, поссорились с Салейн, сделка провалилась или подозрения усилились после их поимки и пребывания в качестве "гостей" Засохшего Клинка. МИ может свободно менять основных игроков и тех, кто приходит на помощь ПИ во время этой финальной битвы, чтобы отразить конкретных союзников и врагов. В конечном счёте, фракции делятся на три группы: те, которые объединились с ПИ, те, которые объединились с Дрекаром, и те, которые не поддерживают ни одну сторону и могут изменить преданность даже во время финального конфликта. Усложняет ситуацию высвобождённый *Похититель Душ*, питаемый мстительным духом Заергарна, который просто хочет, чтобы Сфера и все присутствующие сгорели. Даже на этой поздней стадии приключения ПИ всё ещё могут получить поддержку из незнакомых мест. Ненавистные враги могут стать союзниками по необходимости, если ситуация станет достаточно отчаянной, и если ПИ приложат усилия для привлечения на свою сторону. Подробности о мотивах и ролях каждого из этих врагов и союзников в битве за Нексус, а также о том, как действия ПИ могут изменить исход битвы, можно найти в каждом разделе этой главы.

БЕЖИМ!

Пролив кровь на арене и выжив в качестве гладиаторов, ПИ получили шанс вырваться из пут. Независимо от того, включают ли они явно своих союзников в эту попытку или нет, Домос также использует их усилия, чтобы совершить свой собственный долгожданный побег. Это приводит к восстанию рабов и бросает первый камень в лавину битвы за Нексус. Если захотят, ПИ могут принять участие в восстании, и МИ должен дать понять, что оно наверняка провалится без их помощи. Прибытие Исследователей в загоны для рабов Засохшего Клинка вновь разожгло страсть Домоса и побудило вырваться на свободу, ведя за собой армию рабов. В любом случае, МИ должен рассматривать побег как параллель с восстанием, и хотя оно может им помочь, ПИ всё равно придётся столкнуться со своими собственными опасностями их первоначальной миссии.

ТИК ТАК, ТИК ТАК

Попытка Салейн завоевать Нексус не имеет установленной временной шкалы, и на протяжении всего приключения МИ может заставить события развиваться так быстро или так медленно, как того пожелает. Во время периода рабства ПИ могут пройти недели или даже месяцы, прежде чем у них появится шанс предпринять достойную попытку побега. Если МИ захочет, то может добавить дополнительный уровень неизвестности, установив ограничение по времени на действия ПИ после их побега (или даже незадолго до этого). Салейн может связаться с ними, сообщив о скором прибытии флота отступников благодаря нетерпению некоторых безрассудных пиратов и рейдеров. Хотя тёмные эльдары являются мастерами коварных планов, требующих нечеловеческого терпения, многие из людей и других ксеносов, с которыми она вступила

в союз, не желают ждать вечности. Эта новость должна напомнить ПИ, что жизненно важно отключить Сеть Бритвы до прибытия флота. События в Нексусе Теней также могут побудить действовать, поскольку восстание перекидывается на другие части города и выходит из-под контроля, вызывая жестокие репрессии со стороны друкхари и давая понять, что если Исследователи не будут действовать быстро, восстание может быть подавлено. Кроме того, следует дать игрокам понять, что без успеха восстания шансы на побег и успех совершенно ничтожны.

ИЗ ЯМЫ

Первая часть любого плана побега ПИ требует, чтобы они собрались в ямах. Независимо от того, будет ли это до или после начала восстания, они должны убедиться, что каждый ПИ свободен и готов к побегу. В ходе своих обычных обязанностей все ПИ должны иметь возможность вступать в контакт друг с другом и, вероятно, работали вместе, чтобы получить оружие и союзников для побега. Таким образом, МИ может иметь их уже вместе, когда откроется глава и начнётся великий побег. В качестве альтернативы, МИ может принять решение ввести осложнение в последнюю минуту, вынудив ПИ пересмотреть свои наилучшие планы перед лицом новой информации. Первые несколько минут побега также являются самыми важными, и когда они совершают прорыв, ПИ должны преодолеть несколько первоначальных препятствий. МИ может использовать любое или все из приведенных ниже столкновений, чтобы ПИ могли преодолеть их, когда они собираются вместе и пытаются объединить союзников, с которыми можно начать побег.

ПОДХОДЯЩЕЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ

Хороший отвлекающий манёвр существенно увеличит шансы бунта. Если у ПИ нет на примете конкретной уловки, во время венации (прим. перев.: бой гладиаторов-бестиариев с дикими животными) Домос может предложить сманипулировать гравитацией арены, чтобы забросить зверей на трибуны вызывая хаос. Для этого одному или нескольким ПИ необходимо получить доступ к суспензорным полям, либо подключившись к системам Сферы из запретных зон арен, либо убив эльдара-мастера ямы и взяв управление на себя. Как только они доберутся до консоли

РУКОВОДСТВО МИ: СВЕДЕНИЕ СЧЕТОВ

Хотя ПИ сталкиваются с Аньялрой, они не обязаны выслеживать каждого, кто причинил им зло. Тем не менее, во время хаоса восстания МИ следует рассмотреть возможность предоставления возможности отомстить любым особенно ненавистным личностям. Эти NPC либо присоединяются к культу для контратаки, либо спасаются бегством. В случае рабов, ранее вставших на сторону тёмных эльдар, теперь, когда ситуация изменилась, они могут просить присоединиться к восстанию. МИ также может использовать жажду мести ПИ для усложнения, поскольку выследить кого-то конкретного врага вполне может быть трудно или опасно. Если ПИ преследуют второстепенных NPC, то проблемы менее пугающие, и МИ должен дать возможность расправиться не ставя под угрозу общий план побега. Однако более важные NPC означают более серьезные проблемы, и ПИ придётся принимать трудные решения при выборе между местью и свободой.

(тайно, обманом или какой-либо другой хитроумной схемой), для использования управляющих систем требуется **Тяжёлый (-20) тест на Техпользование**, хотя навык запретных знаний (археотех) упрощает до **Серьёзного (+0) теста на Техпользование**. МИ также может усложнить задачу тем, что эльдары начинают понимать, что с гравитацией что-то происходит и немедленно отправляют патруль на поиски нарушителей, таким образом, заставляя ПИ работать на время. Обезвредить эльдара-мастера ямы ещё сложнее, поскольку потребуется пройти мимо патруля из восьми кабалитов или ведьм, а также проникнуть в запечатанную комнату где тот сидит. Однако, если ПИ удастся добраться до комнаты, то потребуется всего лишь **Лёгкий (+30) тест на Техпользование**, для получения того же результата. Бойня, которую устраивают звери, впечатляет, но позже эти существа вполне могут стать проблемой, поскольку не отличают освободителей от остальной добычи.

Добро пожаловать на вечеринку

ПИ могут использовать попытку побега для устранения некоторых руководителей культа Засохшего Клинка в ходе одной внезапной атаки. Наиболее вероятное место – залы встреч, где культ развлекает гостей и предаётся разврату. Если ПИ удастся пронести оружие, то эффект

неожиданности поможет разом уложить нескольких тёмных эльдар, прежде чем остальные схватятся за оружие или побегут за помощью. Хитрые ПИ могли бы даже предварительно согласовать небольшой VIP-поединок между гладиаторами и комморритами, получив легальный способ пронести оружие, которое затем обратить против угнетателей. Можно также попытаться отравить банкет или каким-то образом саботировать пыточные устройства, чтобы обернуться против тёмных эльдар. МИ должен позволить ПИ спланировать засаду используя любые идеи. Оставить первый раунд боя за ПИ, и, в зависимости от оригинальности идей, дать больше раундов атаки без ответных действий. Аньялра вряд ли попадёт в засаду, но если такое случится, то немедленно отступит, чтобы собрать воинов и контратаковать.

Никого не бросаем

Может случиться так, что прямо перед побегом кого-то из ПИ или союзников-NPC в качестве наказания запрут в карцер (за какое-то нарушение в предыдущей главе или просто невезения), и придётся сперва освобождать его. Это может быть либо искрой, с которой

начинается побег, либо рассматриваться как часть прорыва. ПИ могут использовать хитрость, скрытность, силу или какую-то комбинацию из трёх, для нахождения пути в самые глубокие тоннели Кровавых ям, где придётся преодолеть многочисленных охранников, открыть камеры и найти друга. Глубокие камеры, в которых содержатся наиболее важные или опасные заключённые, охраняются элитным подразделением гекатрикс, равным по численности ПИ. Кроме того, существует не менее трёх барьеров, которые ПИ должны преодолеть, либо с помощью кодов, полученных с помощью Благосклонности, **Тяжёлого (-20) теста на Техпользование**, либо грубой силы (например, взрывчатки). Очевидно, что открытое нарушение барьеров навлекает на себя гнев Засохшего Клинка, и ПИ могут обнаружить, что их революция начинается раньше запланированного срока. Поэтому стоить действовать осторожно.

Последний рывок

В то время как ПИ выполняют план побега, а тёмные эльдары мобилизуются для подавления, некоторые индивиды из культа намеренно ищут встречи с Исследователями. МИ может сделать так, что путь к свободе пролегает через арену, где группа ведьм (гекатрикс, если ПИ имеют ранг 5 или выше), равная по численности ПИ, нападает на них. МИ может настроить столкновение как обычный бой на арене, используя рекомендации из **таблицы 2-6: опасности на арене**. Трудность заключается в том, что гравитация и опасности негативно действуют только на ПИ. Например, тёмные эльдары уменьшают гравитацию для большей мобильности, металлолом для создания ДОТов, ловушки и случайные эффекты (такие как Дыхание дракона) для создания препятствий перед ПИ.

Разрушение барьеров

Последний барьер, который ПИ нужно преодолеть – это последовательность защитных полей и взрывозащищённых дверей, изолирующих Ямы от Чёрных Артерий. К тому времени, когда ПИ достигают этой точки, друкхари полностью осознают масштабы побега и сплачиваются для попытки подавления. Это также место, где ПИ сталкиваются с Аньялрой и любыми врагами, которых могли нажить за время своего пребывания в рабстве. Сражение происходит в нескольких туннелях и просторных помещениях с большим количеством укрытий и мест, где можно устроить хорошую позицию. ПИ должны добраться до одних из главных взрывозащищённых ворот и либо отключить, либо уничтожить это последнее препятствие. Тёмные эльдары хорошо подготовились, поэтому ПИ придётся пробиваться с боем против ведьм, воинов-кабалитов, геллионов, укротителей и их мерзких питомцев, таких как химеры. Домос и беглые рабы готовы помочь и МИ может провести встречу как массированный бой (если он хочет использовать правила, описанные в **BATTLEFLEET KORONUS**), где лидерство ПИ так же важно, как и боевые навыки. В противном случае МИ может рассматривать это как вызов, в котором ПИ должны преуспеть в ряде **Серьёзных (+0) тестов на Командование**, для разрешение проблем по мере их возникновения (например, группа гекатрикс наносит удар по слабому флангу или пытается затопить комплекс парализующим газом). Если ПИ преуспевают в тестах на командование, то берут ситуацию под контроль, если проваливают, то их союзники не могут справиться с проблемой, и ПИ должны вмешаться лично для спасения положения. Существует бесчисленное множество проблем, которые могут потребовать личного внимания ПИ. Как то группы элитных солдат (гекатрикс, разбойник на гравициклах) равными количеству ПИ или запаянными дверями и коридорами, заполненными смертельными ловушками (см. **таблицу 2-6: опасности на арене**). МИ должен поощрять хитроумные тактики, такие как подключение к защитным системам Сферы, для внезапной активизации турели за спинами комморритов, боковых и вентиляционных тоннелей для атаки с флангов и тыла или создания коридора для панического бегства зверей арены.

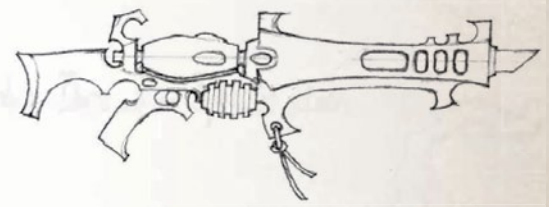
По другую сторону взрывозащищённых дверей ждет Аньялра в сопровождении группы своих самых элитных гекатрикс, равной количеству Исследователей плюс три. Она предвидела действия ПИ и намерена сама покончить с восстанием одним обезглавливающим ударом. Во время этой встречи ПИ должны встретиться с ней лицом к лицу не надеясь

на помощь союзников, поскольку те сами завязли в бою и выполняют собственные задачи в другом месте (удержание фланга, охрана тыла, борьба с другим чемпионом или общее тактическое руководство). Это также означает, что в случае победы, ПИ имеют контроль над окончанием боя: убить Аньялру, заставить отступить или даже предложить ей сделку. Эта битва позволяет положить конец времени ПИ в качестве рабов и даёт столь необходимый шанс отплатить суккубе за "гостеприимство". Когда ПИ взломают взрывозащищённые двери и выйдут наружу, прочитайте вслух следующее:

Перед вами стоит Аньялра, окружённая несколькими элитными гекатрикс. "Признаюсь, сначала я была зла, что вы, негодяи, посмели тратить моё время на ещё одно утомительное восстание. Но слишком долго предаваться необузданному гневу – тоже своего рода пустая трата времени, и вы выступили намного лучше, чем я ожидала. Радуйтесь своей маленькой победе, ибо теперь вы положили конец скуке, какой бы краткой она ни была. И за ваши усилия я дарую вам самую высокую награду, которую когда-либо предлагала рабу: я запятнаю свои руки кровью, когда вырву ваши сердца".

Аньялра будет вступать в бой с ПИ по одному, используя гекатрикс для разделения Исследователей и помехи, если один из ПИ захочет помочь другому. Хотя Аньялра обычно предпочитает сильно не рисковать, теперь, когда ПИ ввязали её в ближний бой, она чувствует близкую радость кровопролития и ищет острых ощущений. Сначала она атакует ПИ, которого считает самым достойным противником в ближнем бою (тот, кто совершил самое впечатляющее убийство во время побега или на арене). Аньялра сосредотачивается исключительно на выбранной цели, пока не выведет из строя или не убьёт и только потом переключается на другого ПИ. Её телохранители работают сообща, чтобы предоставить возможность сражаться в этих битвах один на один. Если Аньялра проиграет, то капитулирует и позволит пройти. Но будет сражаться до конца, если не верит, что разъярённая армия бывших рабов пощадит её.

После боя, когда ПИ с армией рабов входят в сам город, Салейн делает ход, призывая флот отступников и начиная открытую войну. Уже тёмные эльдары начинают нападать друг на друга в небесах и на улицах.



ВОССТАНИЕ

Параллельно с ПИ, рабы и важные NPC также хотят покинуть Нексус. Если ПИ сосредоточены на освобождении как можно большего количества рабов, побуждают их к действию воодушевляющими речами и обещаниями мести, МИ может сделать Исследователей центральными фигурами в восстании и даже ключевыми для его успеха. Если ПИ переключаются на вторичную попытку кражи *Похитителя Душ*, то восстание возглавляет Домос со своими союзниками и оно продолжается и даже усиливается.

АРМИЯ РАБОВ

На протяжении данной главы, по мере того, как Домос и гладиаторы врываются в новые районы города и всех освобождают, поток рабов разрывает Нексус на части всё больше. ПИ могут участвовать в восстании как активно, так и просто помогать при случае.

На первых этапах их помощь позволяет восстанию разрастаться быстрее, но в какой-то момент оно выходит из-под контроля и превращается в стихийное буйство. Если ПИ не предпримут реальные усилия, то восстание либо в конечном счёте всё же будет подавлено из-за неорганизованности, либо они потеряют всю возможную прибыль из-за причинённых разрушений. Армия рабов может состоять практически из кого угодно: людей или ксеносов (которых выберет МИ). В Нексусе намного, намного больше рабов, чем тёмных эльдар или свободных индивидов, и хотя последние предостаточно экипированы, первые очень мотивированы и, под руководством Домоса и других лидеров, способны и готовы сражаться до победного конца.

Для МИ армия рабов представляет собой способ погрузить Нексус Теней в хаос, когда толпы освобождённых рабов бесчинствуют в туннелях и башнях города, нападая на тёмных эльдар и разрушая оборону ксеносов. В сочетании с атакой Салейн и флота отступников это добавляет к общей бойне и ощущению, что Нексус борется за свою жизнь. Рабы могут быть использованы для помощи ПИ в отвлечении боевых частей тёмных эльдар, в качестве ударного кулака во время штурма дворца архонта и т.д. Здесь ПИ могут быть поставлены перед моральным и практическим выбором: действительно ли Исследователи помогают рабам получить свободу или те просто расходный материал для достижения корыстных целей?

ОТВЕТ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

Тёмные эльдары имеют богатый опыт в подавлении восстаний. Они быстры, безжалостны и не испытывают никаких угрызений совести. Фактически, восстание приводит к чистке, направленной против абсолютно всех рабов в Нексусе Теней. Что, в свою очередь, подпитывает волю восставших продолжать борьбу и вдохновляет слабовольных и зашуганных рабов присоединиться, поскольку все начинают понимать, что больше нечего терять. Сначала патрули комморритов пытаются сдержать рабов, уничтожая изолированные группы, но как только им становится ясно, что обычных силовиков недостаточно против сотен бунтующих рабов, они начинают мобилизацию для полномасштабной битвы. Это происходит через час или два после того,

как ПИ покинули Кровавые ямы, давая рабам шанс рассредоточиться по окрестностям, прежде чем тёмные эльдары осознают степень опасности и соберут силы. С этого момента ситуация быстро обостряется, поскольку Домос организует рабов и накапливает больше тяжёлого оружия и транспортных средств.

Поначалу ПИ знают только о боях вокруг Ям. Затем прибывает все больше и больше тёмных эльдар для подавления, пока, в конце концов, на место происшествия не прибывают транспортники рейдер и отряды тяжёлого вооружения. Это оказывает заметное влияние на остальную часть города: гарнизоны Треснувшего Когтя начинают собираться на восстание, воины-кабалиты снимаются со своих постов. В течение нескольких часов в других частях города происходят вторичные побеги рабов (некоторые из них организованы Домосом или другими лидерами NPC). Большие участки Чёрных Артерий переходят к рабам, и вокруг Костяных Шпилей и зиккурата устанавливаются оборонительные линии, а Ямы уже находятся под контролем рабов. Сеть Бритвы остается активной, и хотя она не может выстрелить по районам города с восставшими, но уничтожает любые отшвартовавшиеся суда. Как только флот отступников атакует, правители Нексуса оказываются в состоянии войны на два фронта. Начинается полномасштабная битва за Нексус.

НЕОЖИДАННАЯ ПОМОЩЬ

На протяжении всего восстания и второй попытки украсть *Похититель Душ*, МИ может предоставить Исследователям помощь от любого из союзников NPC или фракций. Это могут быть те, с кем ПИ заключили договор в первой главе или на арене так и третьи лица (каждые используют хаос восстания для достижения собственных целей). Если ПИ специально не приложат усилия, чтобы найти давних союзников и напомнить им о соглашении, то МИ должен держать помощников в качестве резерва, используя всякий раз по необходимости. Поскольку главный бой ещё впереди и глава не должна прерываться в середине ставшего рядовым уличного боя.

РУКОВОДСТВО МИ: ОНО ТОГО НЕ СТОИТ!

Исследователи могут счесть, что с них довольно и добравшись до своего корабля попросту оставить Домоса и Салейн на произвол судьбы, незамедлительно покинув Нексус Теней. При этом они откажутся от шанса получить прибыль и любых обещаний, данных ими Салейн, кроме того ПИ всё равно нужно вырваться из города и вернуть свой корабль. В этом случае МИ может использовать Салейн, Домоса или любого другого НИП, чтобы напомнить о возможной выгоде или попросить помощи, возможно, даже улучшив условия сделки. Если МИ не устроит ответ, он всегда может включить Сеть Бритвы, чтобы ПИ не могли её преодолеть, заключив тех в ловушку на орбите, и заставляя позаботиться о Похитителе Душ ради возможности сбежать. Силы Треснувшего Когтя также могут пригодиться, например, обещая истребить всю династию. В таком случае наилучшим решением будет сокрушение кабала.

ТЕНИ И ПЛАМЯ

“Ярость войны сжигает всякую жалость”.
– капитан пиратов Банрас Каз

Побег из Кровавых ям – это только первый этап плана, поскольку ПИ теперь предстоит пересечь горящий город и снова проникнуть в зиккурат. Путь из арен к Похитителю Душ можно разбить на три части: бегство из Ям в город, путешествие по Нексусу и осада или проникновение во дворец. Чтобы успешно украсть судно, также необходимо подготовить свой корабль, чтобы тот быстро приблизился к Похитителю, зацепил и оторвал от причалов. Это означает, что нужно вернуться на корабль и переместить его в слепую зону для Сети Бритвы. Как только ПИ освободятся из Кровавых ям, Салейн снова свяжется, и в зависимости от их чувств к ней (независимо от того, думают ли они, что она предала и обижаются за это), она может снова присоединиться к ним. Если обещаний и призывов Салейн недостаточно для побуждения ПИ снова похитить корабль, то Домос также пытается убедить их в его важности. ПИ должны знать, что всё по-прежнему зависит от удаления *Похитителя Душ* от питания орудий орбитальной обороны.

На этом этапе ПИ должны решить, как именно они собираются убрать *Похитителя Душ*, поскольку можно сделать это либо хитростью, либо силой. Вариант первый – на своём корабле маневрируя через Сеть Бритвы приблизиться к зиккурату, высадиться, закрепить буксиры и выдрать из дворца. Вариант второй – проникнуть пешком к Похитителю, отключить его и только потом вызывать собственный корабль. Первый вариант более быстрый, второй более безопасный. В любом случае события и встречи во время путешествия по городу от арен до дворца или корабля остаются прежними. И ПИ должны сначала пройти мимо растущего числа тёмных эльдар.

БЕГСТВО ИЗ КРОВАВЫХ ЯМ

Перешагивая через трупы членов Засохшего Клинка, рабы выходят из Кровавых Ям в Чёрные Артерии. ПИ уносит вместе с ними бушующий прилив. На этом этапе для ПИ должны быть очевидны две вещи (сказанные либо Домосом, когда он собирает свои силы, либо Салейн, когда она восстанавливает контакт): а) чтобы восстание не было подавлено, оно должно распространяться как можно быстрее в эти первые несколько часов, б) ПИ всё равно должны вырвать Похититель из зиккурата. В противном случае не может быть никакой надежды на окончательную победу над Дрекаром и Треснувшим Когтем. МИ должен позволить ПИ сформулировать свои собственные планы по решению поставленных задач, но напомнив, что время имеет решающее значение и в том числе, что путешествие пешком через огромные расстояния Сферы не вариант. Как только они придумают какой-то план, МИ может разыграть описанные ниже встречи, изменяя их в зависимости от тактики, выбранной ПИ.

КРОВОТОЧАЩИЕ АРТЕРИИ

Когда рабы входят в сам город, среди населения начинается столпотворение, и первая реакция тёмных эльдар – стрелять во всё, что движется. Если только ПИ не захотят ускользнуть в тень, они могут помочь армии рабов захватить часть Чёрных Артерий в качестве плацдарма, нейтрализовав присутствующих друкхари и обезопасив входы и выходы. К сожалению, отряд бичевателей (по одному на каждого Исследователя и по одному дополнительному на каждого Исследователя 5 ранга или выше) с тяжёлым вооружением удерживает ряд позиций в данной области. ПИ должны уничтожить их, прежде чем армия рабов сможет эффективно продвигаться, не будучи

РУКОВОДСТВО МИ: ГЕРОЕВ БОЛЬШЕ НЕТ

Если ПИ действительно хотят помочь в восстании, то могут принять участие в любом или всех следующих столкновениях, о которых проинформирует магос Домос (или любой другой видный NPC). Хотя восстание может быть второстепенным по отношению к главной цели, оно обеспечивает отличное отвлечение, заставляя Треснувший Коготь растянуть силы.

Если ПИ решат оставить рабов на произвол судьбы, то МИ должен перейти к разделу **Потрясающий вид**. Это также означает, что восстание обречено, что ПИ пришли в Нексус Теней не как освободители, и не обязаны помогать другим. В случае такого варианта развития событий, ПИ получают сообщение от Салейн Морн (с помощью устройства связи или посланника), с указанием места встречи на вершине башни недалеко от текущего местоположения.

разорванной на части испепеляющим огнём. ПИ должны обнаружить, отследить или предсказать местоположение каждого отдельного бичевателя, даже когда их прижали огнём с помощью **Тяжёлого (-20) теста на Бдительность** или **Серьёзного (+0) теста на Выслеживание** или **учёного знания (Тактика Империалис)**. Как только ПИ находят бичевателя, они также определяют способ убить или отогнать крылатую угрозу.

ШАНС НА СЛАВУ

Как только плацдарм будет создан, ПИ могут помочь перекрыть пути для контратаки Когтя. Есть пять порталов, через которые прибывают основные подкрепления тёмных эльдар. Их нужно запечатать, чтобы армия рабов могла собраться для наступления на Костяные Шпили. Каждый из них охраняется истиннорожденным и контингентом воинов-кабалитов, равным по численности ПИ, плюс один дополнительный истиннорожденный для каждого Исследователя ранга 5 или выше. Каждые три раунда два воина-кабалита (или два истиннорождённых, если любой Исследователь имеет ранг 5 или выше) прибывают на перекрёсток из каждого портала. Как только ПИ запечатают каждый портал, выполнив **Серьёзный (+0) тест на Техпользование**, уничтожив **Ординарным (+10) тестом на Взрывотехнику** тоннель или соответствующее оборудование или выполнив какой-то другой изобретательный способ, ПИ придётся сражаться только с оставшимися тёмными эльдарами.

ВОЙНА МЕСТИ

Рабы разрывают город на части и вступают в открытую войну с друкхари. До, во время или после того, как ПИ разберутся с Заергаром и Похитителем Душ, они могут повлиять на исход конфликта. Если ПИ заявляют о своём присутствии в городе, Домос обращается к ним с одной или несколькими просьбами о помощи для перелома хода битвы в пользу рабов. МИ может использовать любое или все из следующих столкновений, чтобы представить восстание и шансы ПИ изменить его исход. Если ПИ не удастся завершить хотя бы одно из следующих столкновений, восстание захлёбывается и подавляется. Если ПИ успешно завершат все следующие встречи, рабы получат полный контроль над Нексусом Теней (см. стр. ЧЧЧ о последствиях этого развития событий).

ВЗЛОМ ОРУЖЕЙНОГО СКЛАДА

Домосу и рабам нужно получить тяжёлое оружие. По всему дворцу архонта и вокруг основания зиккурата расположены гарнизоны и оружейные склады, которые Треснувший Коготь использует для снаряжения своих воинов-кабалитов. Есть также другие тайники с оружием, принадлежащие различным ксеносам-торговцам оружием, либо просто параноидальным, и не доверяющим гостеприимству тёмных эльдар. ПИ могут помочь рабам проникнуть и разграбить в один из этих складов. Оружейные склады всегда хорошо охраняются и защищены, так что для проникновения требуется как скрытность, так и грубая сила. ПИ должны обеспечить скрытность, в то время как армия рабов обеспечивает грубую силу. Каждый арсенал представляет собой настоящую крепость, но имеет какую-то уязвимость, которую ПИ могут использовать, чтобы взломать оборону изнутри. Для проникновения на оружейный склад Треснувшего Когтя, ПИ должны выяснить особую слабость арсенала, успешно пройдя **Серьёзный (+0) тест на Техпользование**, находясь за консолью, подключенной к системам управления Сферой. Затем они должны проскользнуть мимо или тихо убить патруль истиннорождённых, численностью равный

группе или вдвое превышающий, если какой-либо ПИ имеет ранг 5 или выше. В случае длительной перестрелки (более 5 раундов), на помощь приходит ещё один патруль той же численности. В случае успеха каждый ПИ также может выбрать одно оружие тёмных эльдар с доступностью до Редкое.

ВДОХНОВЛЯЮЩЕЕ ЛИДЕРСТВО

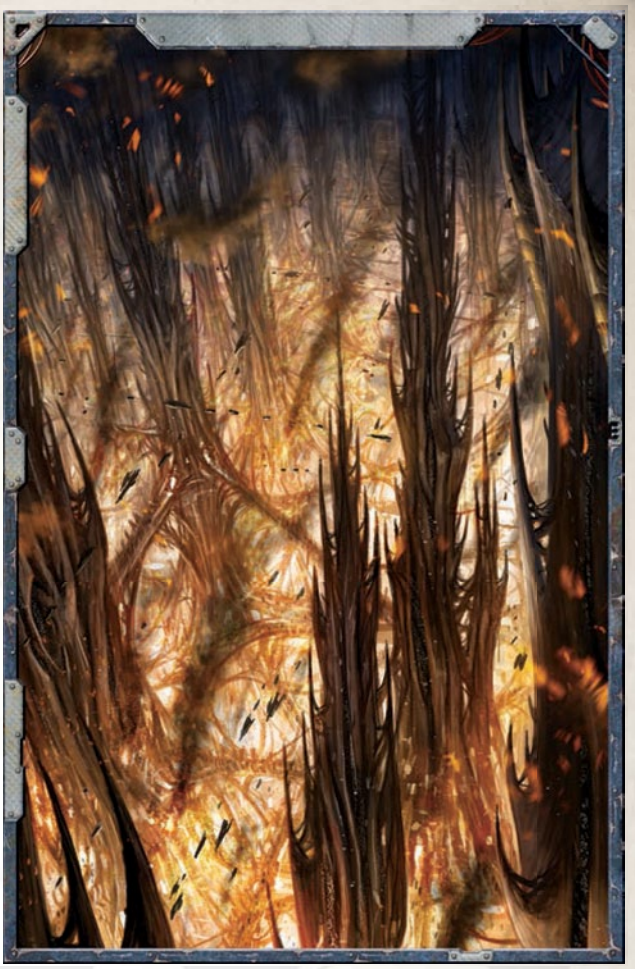
Несмотря на то, что рабы жаждут мести, они плохо обучены. Большинство из них захвачены на отдалённых мирах по краям Каликсиды. ПИ могут помочь, предоставив подходящее руководство и вдохновение. ПИ должны набрать в совокупности 5 Степеней Успеха в любом количестве **Серьёзного (+0) теста на Командование** или **Учёного знания (Тактика Империалис)**, модифицированных соответствующими бонусами от талантов, снаряжения и знаний (во время этого испытания каждый Исследователь может пройти каждый вид теста только один раз). Если ПИ проваливают тест на 3 и более степеней, то порядок нарушается и ПИ впустую тратят усилия.

БОЕВЫЕ ЗВЕРИ

Во время боя десятки зверей убегают с арены, большинство из которых сейчас бесчинствуют вокруг, нападая без разбора. По мере того, как тёмные эльдары отступают в свои башни, звери становятся всё большей и большей проблемой для рабов. Каждый зверь (или группа зверей) должен быть отслежен с помощью **Ординарного (+10) теста на Выслеживание** и убит. Количество зверей следующее: одна стая бритвокрылов (по два на каждого Исследователя), один когтистый демон, одна стая химер (по одной особи на каждого Исследователя) и один перешитый дрейк. ПИ должны уничтожить этих существ в течение двух часов повествовательного времени (или одного часа, если ПИ имеют ранг 5 или выше), прежде чем те слишком сильно истощат силы восстания.

ПАДЕНИЕ БАШЕН

Прежде чем рабы смогут победить тёмных эльдар в городе, им нужно захватить Костяные Шпили – центр сопротивления Треснувшего Когтя за пределами зиккурата. Некоторые из башен можно захватить силой, но в другие рабам практически невозможно проникнуть, поскольку они защищены мощными теневыми полями и другими технологиями ксеносов. Домос приходит



к идее, что их можно разрушить путём пропуска газов и отходов из термоядерного ядра через фундаменты для расплавления опор. В то время как магос должен оставаться в городе для центрального руководства восстанием, он просит ПИ углубиться в ядро сферы, чтобы привести этот план в действие. Это самое глубокое погружение ПИ и самое опасное путешествие, которое они совершили в подуровни. Навигация по подуровням – опасная работа, и для успешного достижения каждого из трёх выпускных каналов требуется пройти **Серьёзный (+0) тест Навигации (Поверхность)** или заручиться помощью аборигенов Нексуса Теней. На пути к каждому вентиляционному отверстию ПИ также подвергаются риску из-за опасностей, подстерегающих на более низких глубинах. Для каждой степени провала в данном Навигационном тесте ПИ сталкиваются с одной встречей из **таблицы 0-1: встречи в Нексусе**. Если ПИ откроют все три выпускных канала, то разрушат несколько самых укреплённых башен в пределах Костяных Шпилей и значительно увеличат шансы рабов претендовать на Нексус.

ПОТРЯСАЮЩИЙ ВИД

Для ПИ подъём на башню также означает возможность получить более быстрый транспорт или вызвать свой корабль. Это возможность для ПИ выместить все накопленные обиды на аристократов-друкхари, таких как Равир Дайск. Это также способ воссоединения с Салейн Морн, которая ждёт на вершине башни. Как только ПИ упокоят всех жителей башни (если те не сбежали ранее) и достигнут вершины шпиля, прочитайте или перефразируйте следующее вслух:

Салейн Морн стоит перед вами, окружённая отрядом телохранителей, и смотрит на Нексус Теней, по которому начинает распространяться пламя революции. На платформе рядом стоят несколько гравициклов разбойник и транспортник веном. Она поворачивает к вам голову, а затем указывает на горящий город. "Красиво, не правда ли? Отличная работа. Конечно, в конце концов нам придется восстановить надлежащий порядок, но на данный момент этот хаос очень приятен. Я знала, что вы были лучшим выбором для этого начинания – вам, чужакам, может не хватать нашей хитрости, нашей грации, нашего остроумия, но пусть никогда не говорят, что у вас нет упрямой решимости продолжать сопротивляться даже перед лицом подавляющей мощи. Твой маленький план побега никогда не должен был сработать, и всё же ты здесь стоишь.... Как я и предсказывала. Она коротко указывает на транспорт, который приготовила для вас. "Конечно, вы всегда можете вернуться на свой корабль и уйти — если сможете проскользнуть мимо Сети Бритвы. Но вы останетесь. Ради сокровища и ради упрямой гордости тоже. План неизбежно продвигается вперед, и мы приближаемся к концу. Забери Похититель Душ и всё закончится. Забери Похититель Душ, и мы победим."

Салейн Морн сопровождают восемь воинов-кабалитов, плюс ещё восемь прячутся в тени башни на случай, если ПИ решат выместить на ней своё разочарование. Предполагается, что ПИ не будут мстить здесь и сейчас, а вместо этого отправляются на транспорте (шестеро на веном, один или два на гравицикл). В свою очередь, Салейн возвращается на корабль руководить флотом для бомбардировки Нексуса из-за пределов эффективного радиуса действия Бритвы для максимального ослабления сил Треснувшего Когтя перед последним ударом.

СМЕРТЬ НАВЕРХУ, ОГОНЬ ВНИЗУ

Заполучив транспорт, ПИ теперь должны добраться до зиккурата, либо до своего судна. Это опасная затея, поскольку небеса заблокированы тёмными эльдарами, расстреливающими всех, кто не является членом кабала или не находится под прямым контролем Дрекара. Существует также дополнительная опасность от Сети Бритвы, хотя она не может нацеливаться на низколетящие корабли, но создаёт смертельный потолок, который не могут пересечь все воздушные суда не-тёмных эльдар. К этому моменту Дрекар определил ПИ как реальную опасность для Треснувшего Когтя и отправил убийц. МИ может использовать приведённые ниже встречи для составления карты сражения ПИ по всему городу и определить, насколько близко они могут добраться до места назначения, прежде чем их вынудят отступить.

ПОД БРИТВОЙ

Чтобы пересечь город, ПИ нужно оставаться ниже эффективного потолка прицеливания Сети Бритвы, петляя между башнями и прижимаясь к поверхности. Поскольку флот Салейн показался на высокой орбите, чуть за пределами оптимальной дальности, многие орудия начали стрелять. Разряды могут легко испарить всё, что окажется рядом с дулом макропушки или на траектории выстрела. Каждый раз, когда судно входит в простреливаемое пространство, пилот должен пройти **Тяжёлый (-20) тест Пилотирования (Авиация)**, или судно получает 4d10 энергетического урона, поскольку вокруг него разряжается гигантское

оружие. Полёт на малой высоте также сопряжён с рисками, поскольку всегда существует опасность столкновения, и если пилот не сосредоточен исключительно на управлении летательным аппаратом, то должен проходить **Серьёзный (+0) тест Пилотирования (Авиация)** каждый раунд в дополнение к любым другим действиям, которые он предпринимает. Провал теста означает, что пилот должен быстро провести манёвр уклонения, провал на четыре или более степеней означает, что он врезался в препятствие и его корабль получает 2d10+5 урона от удара, и в следующем раунде должен пройти ещё один **Серьёзный (+0) тест Пилотирования (Авиация)** в качестве единственного действия или последует авария.

ОХОТНИКИ ДООХОТИЛИСЬ

Как только ПИ покидают башню и направляются к зиккурату, группа разбойников на гравициклах и геллионов на скайбордах нацеливается на группу. Увидев бойню на улицах, эти убийцы-садисты решили присоединиться к веселью, нанося удары по всему, что привлекает внимание. ПИ подвергаются нападению группы из двух геллионов на Исследователя или одного пилота разбойника на Исследователя (или по группе каждого, если какой-либо Исследователь имеет ранг 5 или выше). МИ может разыграть это как часть боя, часть погони, с несколькими яростными раундами боя, прежде чем местность разделит сражающихся, и ПИ должны использовать свои навыки пилотирования, чтобы оторваться от преследователей. МИ должен вознаградить ПИ за умную тактику во время этой встречи, такую как использование попыток врезать вражеских пилотов в препятствия, попытка оторваться с помощью причудливого полёта, пикирование в кору Сферы через узкие тоннели и вращающиеся машины или даже обман преследователей, чтобы они врезались друг в друга.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЦЕЛИ

Пока ПИ пересекают город, у них также может быть шанс помочь восстанию, поразив несколько подходящих целей – транспортных средств, перевозящих воинов-кабалитов от зиккурата к Артериям. МИ может смешать погоню из раздела **Охотники доохотились** с этой задачей с помощью Домоса, когда он замечает, что вражеский транспорт с подкреплением приближается к зоне боевых действий.

Это должны быть только короткие столкновения, каждое продолжительностью в раунд или два, когда ПИ с криком проносятся мимо, открывая огонь из тёмного копья или осколочной пушки и получая один или два раунда ответного огня. МИ должен отслеживать эти атаки, и они могут способствовать общему успеху восстания рабов и могут улучшить помощь, которую Домос, возможно, захочет предложить позже. Если ПИ захотят, бои могут стать полномасштабными сражениями, поскольку они оказывают поддержку с воздуха группе рабов, медленно, но верно продвигающихся ко дворцу. Каждый транспорт несёт 10 воинов-кабалитов (или 10 истиннорождённых, если ПИ имеют ранг 5 или выше).

РУКОВОДСТВО МИ: РЕКВИЗИЯ ЛОДКИ ПОБОЛЬШЕ

С начала пребывания в качестве рабов на аренах, корабль ПИ оставался на низкой орбите сразу за пределами города. Для осуществления следующего этапа плана по буксировке *Похитителя Душ* необходимо до него добраться. Есть два способа осуществить поставленную задачу:

Во-первых, ПИ могут раздобыть транспорт (украсть или обратиться за помощью к Салейн) и долететь до него по возможности избегая различных опасностей. Затем попытаться провести корабль сквозь Сеть Бритвы и десантироваться в зиккурат.

В качестве альтернативного варианта, требующего меньшего риска для судна, но большего для самих ПИ, они могут попытаться вызвать корабль удалённо, приказав команде немедленно прилететь ко дворцу, как только они отделят *Похитителя Душ* от причала. Второй вариант также означает, что ПИ отказываются от возможности вернуться на свой корабль для пополнения запасов перед финальной битвой, и, что более тревожно, означает, что придётся некоторое время самостоятельно удерживать оборону против сил Треснувшего Когтя, прежде чем корабль долетит.

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ПОХИТИТЕЛЮ ДУШ

После испытаний и невзгод, связанных с пересечением города, ПИ нужно проникнуть в зиккурат и во второй раз пробраться к Похитителю Душ. Им также нужно провести свой корабль в нужное место и закрепить буксировочные цепи. Это непростые задачи, но у ПИ есть прекрасная возможность выполнить их в условиях бушующего в городе хаоса. Хотя защитники зиккурата находятся в состоянии повышенной готовности, они рассеяны, всё ещё не оправившись от первого удара. Даже ко времени прибытия ПИ, кабал Треснувшего Когтя находится в разгаре мобилизации.

РАЗБИТЬ И СХВАТИТЬ

Есть ещё несколько путей в зиккурат и из него (например, те, которыми пользовались ПИ в первой главе), хотя охраны внутри стало гораздо больше, она более организована да и сам Дрекар лично ждёт ПИ. МИ может использовать приведённые ниже встречи для отыгрыша атаки ПИ на зиккурат. Исследователи должны обязательно вступить в бой с Дрекаром и его приспешниками, хотя бы в качестве мести за первое поражение.

ТАЙНА В САДУ

При условии, что ПИ не собьют, пока те перелетают город, самый простой и быстрый путь в зиккурат лежит через сад “Мир Смерти” на вершине центрального шпиля. Вся охрана ушла подавлять восстание и когда приходят ПИ, здесь непривычно тихо. Если они не воспользовались этим маршрутом в первый раз и не знали о его существовании, Салейн могла бы предложить его как вариант проникновения. МИ может использовать рекомендации, приведенные в **главе I** для отыгрыша путешествия сквозь эту оранжерею и поиск двери. Если ПИ ранее воспользовались им, то МИ должен добавить дополнительные затруднения, такие как преследующую группу тёмных эльдар, приземляющиеся сразу после них. Однако, побывав в саду раньше, ПИ имеют козырь и должны на полную пользоваться преимуществами смертельного зелёного лабиринта. ПИ получают бонус + 10 к любым тестам по ориентированию и выживанию.

ВЗЛАМЫВАНИЕ ПЕЧАТЕЙ

Зная об нападении и догадавшись об их цели, Дрекар запечатал центральную камеру, содержащую *Похитителя Душ*, от любого вторжения. Чтобы сломать эти печати, ПИ нужно либо разрушить машинный дух Сферы и взломать замки, либо взорвать украденной взрывчаткой. Оба варианта требуют, чтобы ПИ проникли глубже в зиккурат, либо в поисках взрывчатки, либо в поисках связи с древним основным когитатором Сферы. В любом случае требуется пройти **Напряжённый (-40) тест Навигации (Наземная)**. За каждый провал теста ПИ натыкаются на группу врагов из **таблицы 1-1: силы кабала Треснувшего Когтя**. Затем они должны повторить тест, но получать накопительный бонус +10 при каждом провале. Как только ПИ найдут оружейную комнату или когитатор, то должны пройти **Тяжёлый (-20) тест на Техпользование** для открытия двери или серию из трёх **Рутинных (+20) тестов на Взрывотехнику**. При каждом провале любого теста по открытию двери ПИ должны отбиваться от группы охранников из **таблицы 1-1**.

ЛАБОРАТОРИИ ДРЕКАРА

Теперь, когда ПИ знают, что Дрекар – истинный повелитель Треснувшего Когтя, у них есть возможность попытаться найти его лабораторию и положить конец господству жестокого мастера боли. Во время путешествия по дворцу ПИ замечают убегающего в тайную комнату гомункула. Дрекар – хитрый враг и стремится заманить ПИ поглубже в своё извращённое логово. Экспериментальные лаборатории Дрекара расположены по схеме, которую может полностью понять только сумасшедший гений гомункула, соединяясь нелогичными или бессмысленными способами. Благодаря экстраординарной технологии тёмных эльдар некоторые двери, кажется, ведут только во тьму, в то время как другие исчезают, как только ПИ переступают порог. В каждой комнате, в которую входят ПИ, преследуя гомункула, есть волна врагов из **таблицы 1-1: силы кабала Треснувшего Когтя** или какое-либо другое ужасное существо по выбору МИ, и одна опасность из **таблицы 2-6: опасности на арене**. Каждый раз, когда ПИ хотят выбрать новый дверной проём, то должны провести встречную проверку против Интеллекта Дрекара, чтобы найти способ справиться с его безумием. Как только ПИ преуспеют в трёх проверках, они доберутся до святая святых гомункула.

Дрекар ждёт с одним развалиной на каждого Исследователя и перешитым дрейком (плюс один гротеск для каждых двух ПИ, если какой-либо Исследователь имеет ранг 5 или выше). Когда Дрекар получает первое ранение, то начинает отступать, насмехаясь над ПИ и оставляя своих приспешников прикрывать отход. Если ему удаётся сбежать, гомункул запечатывает комнату и заливает её смертельным токсином, затем отправляется на свой космический корабль, чтобы разобраться с Салейн и её флотом. Этот переносимый по воздуху яд является нервнопаралитическим; каждый Исследователь, который вдыхает его во время данного Раунда, должен пройти **Сложный (-10) тест на Выносливость** или получить 1d10 урона ловкости. За каждые 10 таких провалов, персонаж теряет возможность использовать одну случайно выбранную руку или ногу на 1d5 минут. После боя этот урон ловкости восстанавливается обычной скоростью (см. стр. 287 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**).

Открытие любой из дверей требует **Тяжёлого (-20) теста Техпользования** или соответствующей демонстрации силы, такой как **Адский (-60) тест на Выносливость** или **Серьёзный (+0) тест на Взрывотехнику** с надлежащими расходными материалами (возможно, взятыми из самой лаборатории). Если ПИ помешают Дрекару сбежать, убив его (или другими способами), он всё равно захлопнет ловушку, и его последнее злобное хихиканье эхом разнесётся в отравленном воздухе.

РАЗРЫВАЮЩИЙ ДУШУ

Как только ПИ добираются до *Похитителя Душ*, то сталкиваются с проблемой освобождения. Заряды, заложенные в **главе I**, всё ещё на месте, но были отключены. ПИ должны сделать **Ординарный (+10) тест на Взрывотехнику** для ремонта детонаторов — замена каждого заряда занимает 5 минут, минус 1 минута за каждую степень успеха. За провал теста запускается сигнал тревоги и прибегает патруль истиннорождённых, равный по численности группе с поддержкой развалины и гротеска (или двумя гротесками, если ПИ имеют ранг 5 или выше).

Когда ПИ прибудут в ангар с Похитителем Душ, прочитайте или перефразируйте следующее вслух:

И снова перед вами возвышается огромный изогнутый корпус Похитителя Душ, его выцветший костяной корпус изрыт ямами и шрамами от дрейфа в пустоте космоса медленного разложения времени. Он стоит, удерживаемый на мостках и опорах зиккурата, неподвижный и завёрнутый в металлические путы, путы, которые должны быть разорваны. Даже когда вы приближаетесь, то можете видеть, как энергии варпа пульсируют вокруг него, изгибаются дугой, ударяются о стены, вспыхивают и исчезают с кристаллических краёв. С момента последней встречи кажется, что он неуловимо изменился, как будто впитывает каждую смерть, происходящую сейчас в городе и каким-то образом набирает силу…

ДЕРЖИТЕ ОБОРОНУ!

Как только заряды будут взорваны, Сеть Бритвы замолкает, и судно ПИ может выдвинуться. К сожалению, разрушение опор предупреждает силы Треснувшего Когтя о присутствии ПИ, и вся мощь кабала снова обрушивается на них. После того, как судно ПИ переместится на позицию и запустит свои буксировочные цепи, ПИ должны занять позицию, с которой враг не сможет оборвать цепи или помешать их фиксации. МИ должен растянуть эту встречу на 10+1d5 раундов, плюс дополнительный раунд для каждого Исследователя, в течение которого ПИ должны оборонять позиции от друкхари. Новая волна врагов из **таблицы 1-1: силы кабала Треснувшего Когтя** появляется каждый третий раунд, начиная с первого. Цель этой битвы состоит не в том, чтобы ПИ победили всех врагов (невозможная задача, учитывая численность Треснувшего Когтя), а в том, чтобы выжить до тех пор, пока не будут полностью установлены захваты, а затем подняться на борт шаттла и сбежать. Если Дрекар всё ещё жив, он также должен появиться в битве, сопровождая вторую волну врагов. В течение всего времени МИ может бросить любое или все осложнения, описанные ниже, на ПИ в дополнение к последовательным волнам врагов:

Предательство

Конечная битва за *Похититель Душ* является хорошим местом для любых вероломных NPC нанести удар в спину. Это могут любые NPC с арены или города, которым ПИ причинили зло, но те решили работать с ПИ, пока не найдут возможность отомстить. Если ПИ заключили договор с Хенарисом Тинисом, лидером культа Ложного Рассвета, то он может напасть вместе со своими культистами, запереть дверь прямо перед носом или ворваться на борт корабля ПИ. Тинис может взять десантную шлюпку ПИ, оставив тех сражаться в зиккурате, перелете на корабль игроков и используя грубую си или убеждение взять под контроль мост судна ПИ. Затем он вытаскивает *Похитите Душ* из Нексуса и направляется в Вопящ Вихрь. Излишне говорить, что Заергарн в ещё вызывает водоворот душ, и ПИ мог обнаружить, что Тинис внезапно просит о помощи избавиться от мёртвого архонт Кольцо Консорваны или любая друг группа, также может совершить подобн предательство.

Нарастающий шторм

На протяжении всей битвы, корабль черпает всё больше и больше энергии из сотен смертей, происходящих в городе и зиккурате. Те, у кого есть навык Психонаука, могут видеть, как души со всего города втягиваются в сосуд. Это создаёт область крайне нестабильной энергии, поскольку завеса между реальностью и варпом становится очень тонкой. Все те, кто сражается в пределах видимости *Похитителя Душ*, получают штраф -10 к Силе Воли и основанным на ней тестам, поскольку психическая энергия ослабляет волю и охлаждает души. Псайкеры могут использовать свои способности только на уровне психической силы “Нажим” (см. стр. 176 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**). Кроме того, в начале каждого раунда МИ делает бросок по **таблице 6-2: психические феномены** (см. стр. 180 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**) и применяет результат ко всему ангару так, будто бы каждое живое существо считается псайкером, вызвавшим эффект. Эти эффекты не могут вызвать опасности варпа по **таблице 6-3: опасности варпа** (см. стр. 181 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**).

Расклёпанный якорь

Закрепление буксировочных цепей выполняет команда корабля и все действия происходят на заднем плане, пока ПИ отбиваются от волн тёмных эльдар. Однако во время этого поспешного процесса всё может легко пойти не так и вынудить ПИ вмешаться лично. Это включает в себя рвущиеся тросы из-за случайного выстрела нападающих или простого невезения. В дополнение к бою, по крайней мере, один ПИ должен добраться до места крепления и устранить проблему, выполнив **Серьёзный (+0) тест на Лазание**, а затем **Серьёзный (+0) тест на Техпользование** или **Напряжённый (-40) тест на Выносливость**. Неспособность

ДРУЗЬЯ, ВРАГИ И ОСТАЛЬНЫЕ

Во время битвы за Нексус ПИ могут получить помощь от союзников, которых они приобрели по пути, или обнаружить, что планы осложнены появлением врагов. Даже у тех, кто сражается с ПИ, есть собственные цели, которые они хотят осуществить, пока Нексус горит и некому им противостоять. МИ не обязательно использовать действия каждого NPC, но он может использовать их для корректировки направления сюжета или добавления осложнений в повествование.

КУЛЬТ ЛОЖНОГО РАССВЕТА

Хаосопоклонники попытаются забрать *Похититель Душ* себе при первой же возможности. Даже после того, как Заергарн будет побеждён, они все равно захотят вернуть судно в Вопящий Вихрь. До этого времени они будут сражаться с Треснувшим Когтем только если это приблизит к заветной цели.

КОЛЬЦО КОНСОРВАНЫ

Заинтересованные исключительно в наживе, холодные торговцы будут помогать ПИ в Нексусе, только в том случае, если это принесёт прибыль. Они даже согласятся помочь в нападении на дворец при условии, что ПИ дадут им шанс разграбить сокровищницы ксеносов.

КАПИТАНЫ-ОТСТУПНИКИ

Среди флота отступников могут быть те, у кого есть свои собственные планы. Особенно, если они были знакомы с ПИ ранее или связаны с различными организациями в Коронусе. Как и холодные торговцы, эти капитаны стремятся к наживе и могут отказаться от осады дворца ради разграбления города или помощи ПИ.

НЕЙТРАЛЬНЫЕ ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАРЫ

Не все тёмные эльдары состоят в союзе с Салейн или с Заергарном, и некоторые заинтересованы только в побеге, поскольку для восставших рабов все друкхари на одно лицо. Они могут стать потенциальными союзниками ПИ или источниками прибыли, если Исследователи решат предложить им помочь выбраться из Нексуса живыми.

решить проблему своевременно (в течение трёх раундов) добавляет 1d5 раундов к продолжительности встречи.

ПИ могут попытаться сбежать, как только цепи будут закреплены, хотя это должно быть сделано в последнюю минуту, чтобы помешать тёмным эльдарам их повредить или перерезать. ПИ совершают побег на десантном корабле, вылетая из зиккурата, который начинает разваливаться на куски, когда *Похититель Душ* вырывают на свободу. Пилот должен избегать падающих обломков, а также пытаться уклониться от атак тёмных эльдар на земле и в порталах. Если у МИ есть **INTO THE STORM**, он может использовать правила транспортного средства оттуда. В качестве альтернативы, ситуацию можно рассматривать более абстрактно. Персонаж, пилотирующий десантный корабль, должен пройти **Тяжёлый (-20) тест Пилотирования (Авиация)**, и если он преуспеет, корабль без происшествий покинет рушащуюся крепость и увернётся от встречного огня. Если он терпит неудачу, один случайно выбранный Исследователь получает 2d10+6 ударного урона плюс дополнительные 2 урона за каждую степень провала. Поскольку осколок пробивает корпус или выстрел из тяжёлого оружия осыпает несчастную жертву смертоносной шрапнелью. В любом случае ПИ возвращаются на свой корабль.

ФЛОТ ОТСТУПНИКОВ НАКОНЕЦ НАНОСИТ УДАР

Настаёт момент, когда ПИ вырывают *Похититель Душ* из зиккурата, поднимая в небо в ливне обломков и пыли. В этот же момент Салейн приказывает флоту отступников прекратить бомбардировку с дальнего расстояния и переместить корабли ближе для прямой атаки объектов и кораблей Треснувшего Когтя. Прочитайте или перефразируйте вслух следующее:

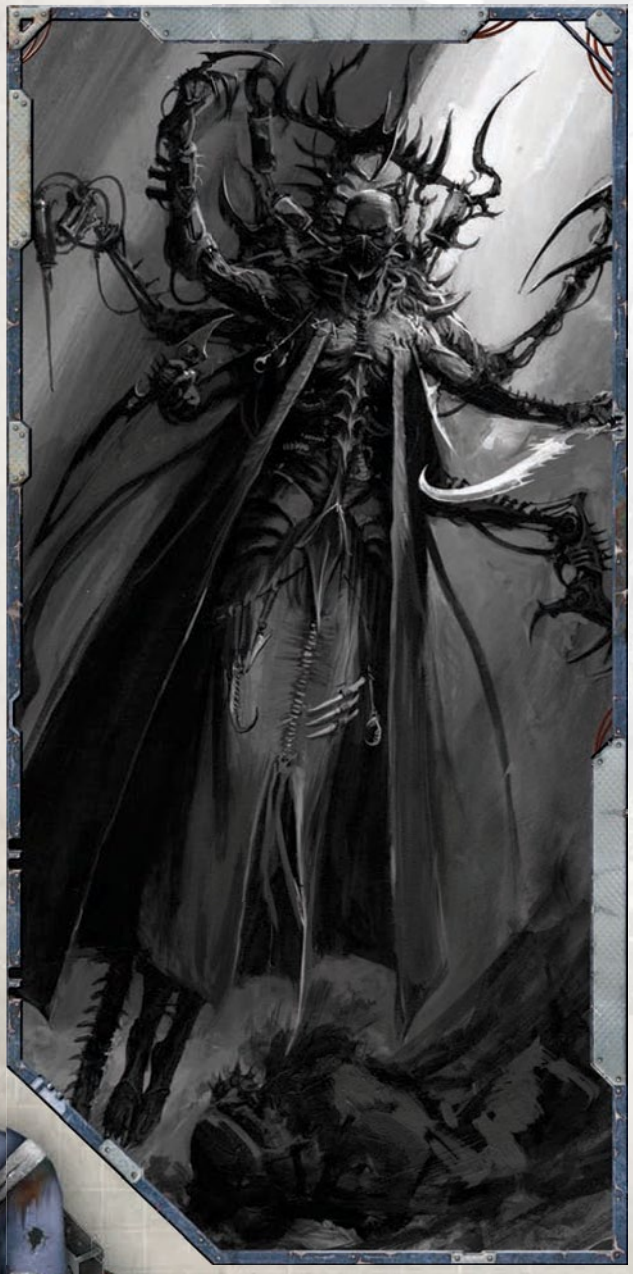
Когда осколки разрушенного зиккурата осыпаются дождём и ваш корабль поднимает Похититель Душ в небо, энергия варпа и пламя вырываются озарившим ночь гигантским шлейфом. Теперь, когда Сеть Бритвы отключена, десятки кораблей, как ксеносов, так и людей, начинают спуск в город ради грабежей. Навстречу им поднимаются гладкие корабли кабала Треснувшего Когтя. За кораблями, мчащимися навстречу битве, висит рваный портал обратно в Пространство, заблокированный несколькими десятками вражеских кораблей и первыми залпами титанической битвы.

Пусть *Похититель Душ* больше не связан с Сетью Бритвы, Треснувший Коготь наносит удар в полную силу, и

вокруг корабля ПИ разгорается ожесточённая битва между флотом тёмных эльдар и отступниками Салейн. ПИ должны пробиться сквозь битву в пустоте и добраться до выхода из паутины в реальное пространство. Салейн, теперь знающая о связи Заергарна с древним кораблём, бросает свои силы в бой, прежде чем архонт сможет найти какой-то способ использовать силу *Похитителя Душ* против её флота. Бег к выходу из паутины требует, чтобы ПИ проскользнули на своём корабле мимо сил Треснувшего Когтя, а затем пересекли поле боя между двумя силами, избегая огня с обеих сторон.

Прорываясь сквозь тёмных эльдар

Хотя флот Треснувшего Когтя значителен, но он не готов к тому, что корабль ПИ налетит сзади. Чтобы прорваться через вражеские линии, ПИ преодолевают 45 Пустотных Единиц (далее ПЕ), на протяжении которых им приходится иметь дело с двумя крейсерами типа «Пытка» и двумя эскортными кораблями типа «Корсар». Один из ПИ может пройти **Серьёзный (+0) тест Учёного знания: Тактика Империалис (или Имперский флот)**, чтобы точно определить слабое место во вражеском флоте; в случае успеха ПИ могут выбрать, хотят ли они сражаться с одним крейсером «Пытка» и тремя эскортами «Корсар» или вместо этого с двумя крейсерами «Пытка» и одним эскортом «Корсар». ПИ необязательно уничтожать всех, нужно только пролететь 45 ПЕ по направлению к флоту Салейн, но корабли становятся враждебными, как только обнаруживают ПИ и их добычу.



Когда ПИ проходят через флот друкхари, те пытаются взять их на абордаж. Если Дрекар жив, то он руководит лично. Абордажная группа состоит из Дрекара, одного развалины на Исследователя и одного гротеска на каждых двух ПИ, плюс один кронос, если какие-либо ПИ имеют ранг 5 или выше. Эта операция по абордажу преследует две цели: сначала захватить мостик корабля ПИ, а затем отсоединить *Похититель Душ*, уничтожив систему крепления. ПИ должны лично сражаться с налётчиками; если они не находятся на борту своего корабля, рейд автоматически завершается успешно. Если более половины врагов терпят поражение, Дрекар отступает и пытается выполнить вторую цель или нанести какой-либо другой ущерб на борту корабля ПИ, прежде чем попытаться сбежать обратно. Если ПИ не удастся помешать рейдерам преуспеть ни в одной из целей, *Похититель Душ* падает в случайную часть города, а затем вскоре после этого вновь пробуждает Сеть Бритвы, поскольку Дрекар использует свою тайную науку, чтобы взять искажённый корабль под контроль.

ПЕРЕСЕКАЯ НИЧЕЙНОЕ ПОЛЕ

Оказавшись за пределами флота тёмных эльдар, ПИ должны сблизиться со своими “союзниками” из флота отступников. Это почти так же опасно, как прорываться сквозь вражеские корабли, поскольку ПИ нужно пролететь 35 ПЕ под перекрёстным огнём. Если у ПИ были друзья или враги во флоте Салейн, эти индивиды вступают в игру. ПИ могут убедить их прекратить огонь с помощью **Серьёзного (+0) теста на Обаяние** или другого соответствующего, основанного

на Общительности. В случае успеха одно союзное судно на мгновение прекращает заградительный огонь. Это может быть повторено для любого количества судов, которые могут столкнуться с ПИ во время их отчаянного бегства. Если во флоте есть капитаны, которые по какой-либо причине затаили злобу на ПИ, они могут сознательно нацелиться на корабль Исследователей.

Как только они входят в промежуток между флотами, *Похититель Душ* (управляемый злобной сущностью Заергарна) посылает потоки сырой энергии во всех направлениях. Это влияет не только на скорость и манёвренность корабля ПИ, но и на его щиты. Пока судно тащит *Похититель Душ*, оно получает штраф -10 по всем тестам на действия Маневрирования (см. стр. 241 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**). Не менее опасны хлещущие языки энергии, исходящие от корабля, и в начале каждого Стратегического раунда эти щупальца наносят 1d5-1 атак по случайным судам в пределах 10 ПЕ от *Похитителя Душ* (включая судно ПИ) с профилем батареи макропушек дезинтегратор.

ЗЕРКАЛО ТРЕСКАЕТСЯ

Когда ПИ покинули город и космическую битву, наступает очень краткий момент затишья. Но вдруг *Похититель Душ* необъяснимо тускнеет и затихает, свет на корпусе гаснет, болтовня обезумевших духов прекращается. Внезапно происходит взрыв энергии варпа, когда Заергарн напрягает остатки воли, пытаясь освободить запертых в корабле духов. МИ должен прочитать или перефразировать следующее:

> *Ваше судно внезапно вздрагивает и кренится набок, как будто его ударили чем-то массивным. Звук истерзанного металла и трескающейся пластали эхом разносится по кораблю, и на мгновение вы уверены, что переборки вот-вот разойдутся, отправив вас кувырком в пустоту. Затем вы замечаете яркий свет снизу, вспыхивающий на обзорных панелях и ослепляющий датчики. Когда он стихает, вы видите, что Похититель Душ вырвался на свободу и дрейфует обратно к городу, окружённый пылающим нимбом энергии варпа. В своем сознании вы можете слышать безумное хихиканье Заергарна Кула вместе с тысячью тысяч других душ, кричащих в безмолвной агонии.*

В этот момент *Похититель Душ* освобождается от корабля ПИ и начинает дрейфовать обратно к городу по реке психической энергии. Хаотическое облако разъярённых духов высвобождается, заполняя пустоту вокруг корабля ксеносов. Виден чистый поток душ, идущий из города и космической битвы и вливающийся в корабль. Часть Сети Бритвы также активируется, и становится очевидным, что жалкое и мстительное варп-эхо Заергарна пытается вернуть *Похититель Душ* в Нексус и использовать его силу для уничтожения флота отступников, сил собственного кабала и всего, что находится в пределах досягаемости орудий. ПИ должны уничтожить Заергарна и заставить замолчать *Похитителя Душ* раз и навсегда, чтобы его неконтролируемая сила не лишила шанса получить прибыль.

БИТВА ЗА НЕКСУС

Когда *Похититель Душ*, наконец, пробуждается от своего призрачного сна, начинается окончательная битва за Нексус. На улицах города рабы сражаются против бывших хозяев, в то время как в небесах Салейн пытается уничтожить корабли Треснувшего Когтя. Оба этих конфликта происходят на заднем плане, когда ПИ пытаются успокоить *Похититель Душ* (хотя ПИ всё ещё могут сыграть жизненно важную роль в переломе хода битвы и выборе победителя). События битвы продолжают разворачиваться даже после того, как ПИ побеждают Заергарна (то, что “мёртвый” архонт на самом деле окончательно мёртв, не останавливает его бывший кабал от борьбы). Таким образом, события и столкновения, подробно описанные в этом разделе, могут происходить либо во время попыток ПИ уничтожить *Похититель Душ*, либо после, когда они определят окончательного победителя в войне за Нексус. Если ПИ не удастся уничтожить корабль после пробуждения Заергарна, МИ может заставить корабль остановиться в городе для питания душами мёртвых. Это вынуждает ПИ пройти через космическую битву, а затем через разгар восстания рабов, сталкиваясь по пути с потенциальными врагами и опасностями.

ВОЙНА В ПУСТОТЕ

Точно так же, как Домос сражается на улицах внизу, так и Салейн сражается в небесах наверху. До тех пор, пока ПИ не смогут прикончить *Похитителя Душ* и разорвать связь с Сетью Бритвы, флот

получает удары от противоорбитальной обороны, и, хотя численно он превосходит корабли кабала, но медленно проигрывает сражение. ПИ могут помочь повлиять на исход битвы, вступив в бой с тёмными эльдарами на собственном корабле и помогая Салейн выиграть ключевые сражения, начав абордажные действия или уничтожив важные вражеские суда. МИ может использовать любое или все из приведённых ниже столкновений, чтобы дать ПИ шанс принять участие в космической битве. Хотя Салейн не отвергает помощь, она всё ещё настаивает на том, что Похититель - главный приоритет. Если ПИ не завершат хотя бы одно из следующих сражений, кабал Треснувшего Когтя разгромит флот отступников Салейн.

Отбить абордаж

Во время сражения собственный крейсер типа "Пытка" Салейн *Обещание Агонии* подвергается нападению нескольких кораблей Треснувшего Когтя и элитный отряд десантируется в попытке её убийства. ПИ замечают ситуацию и хотя Салейн никогда не опустится до того, чтобы просить о помощи, но Исследователи могут помочь, отогнав абордажные суда или самим поднявшись на борт её корабля. Судно Салейн атаковано парой кораблей сопровождения типа «Корсар». Элитный отряд убийц состоит из группы развалин, в два раза превышающей численность ПИ, и кроноса. МИ должен позволить ПИ разрешить эту встречу несколькими способами, возможно, используя собственное судно для обстрела вражеских кораблей, прилетев на судно Салейн и возглавив противоабордажную контратаку или самим высадиться на вражеские корабли для подрыва реактора или выведения из строя орудий. Если ПИ не придут на помощь, силы Салейн отразят атаку, но не раньше, чем её корабль будет повреждён и выведен из битвы за Нексус. Кроме того, если ПИ отобьют абордаж, есть шанс показать ей свою эффективность из первых рук. В то время как немногие комморриты отдают долги, Салейн не дура и не имеет привычки легкомысленно предавать союзников, с которыми, по её мнению, она не сможет легко расправиться. ПИ получают бонус +10 ко всем социальным взаимодействиям с Салейн Морн на оставшуюся часть приключения, поскольку получают что-то отдаленно напоминающее на неохотное уважение.

Скрюченная рука

Среди союзников кабала есть корабль работорговцев *Скрюченная рука*, крейсер типа Лунный. Рука является серьёзной занозой в заднице Салейн и его необходимо уничтожить в первую очередь. ПИ могут взять на абордаж или уничтожить залпом орудий. Так как экипаж судна – люди, ПИ могут попытаться договориться и обратить на свою сторону. Капитан корабля Маранор Фел (дальний представитель династии Фел). Как только он заприметит корабль ПИ, то в открытую предложит поменять сторону в обмен на соответствующий барыш. Если ПИ пообещают значительную часть беглых рабов (как только восстание будет подавлено), его можно убедить. После битвы Исследователям, возможно, придётся что-то придумать, как выполнить обещанное и закабалить обретших свободу рабов или же быстро устранить Маранора и его могучее судно до того, как он даже подумает о мести.

Решительный удар

Заключительная часть битвы над флотом Треснувшего Когтя включает уничтожение флагмана, крейсера типа «Пытка» *Ужас пустоты*. Как только станет ясно, что флот отступников побеждает, Салейн решает лично возглавить атаку на корабль. Планируется нанести сильный и быстрый удар по мостику судна с помощью лучшего контингента. Если ПИ помогли ей отбить абордаж, то она предлагает им привилегию присоединиться к ней в этой славной победе. Если они проигнорировали её бедственное положение, то требует, чтобы ПИ использовали свой корабль для переправки войск с её собственного повреждённого крейсера и не мешает им сопровождать её во время штурма. Однако, прежде чем начнётся эта последняя атака, ПИ должны отключить теневое поле – устройство, скрывающее точное местоположение от вражеских судов. Это означает нанести урон кораблю в пустотном бою и затем преследовать сквозь массу обломков и горящих корпусов, которые теперь доминируют в небе над Нексусом Теней. Как только корабль кабала будет повреждён, Салейн запускает штурмовой катер и совершает посадку. Если ПИ ещё не разобрались с Дрекаром, то сейчас самое время. Абордажный отряд должен прорваться сквозь Ужас пустоты, встретившись лицом к лицу с лучшими из лучших Треснувшего Когтя (четыре случайные волны из **таблицы 1-1**). И на мостике вступить в бой с Дрекаром, которого поддерживают развалины по одному на каждого Исследователя и кронос (плюс один дополнительный кронос, если ПИ имеют ранг 5 или выше).

Перед началом схватки Дрекар делает предложение ПИ (и Салейн) убить другого в обмен на его милосердие. Салейн отказывается от предложения Дрекара, если только ПИ не вызвали её гнев попытавшись убить, подорвав авторитет или сделав действительно чрезмерное количество ехидных замечаний о ней в её присутствии.

Во время боя Салейн пытается вступить с Дрекаром в единоборство, но гомункул избегает ближнего боя, вместо этого ставя своих приспешников между собой и архонтом. Сам же он пытается убить ПИ и нападает на того, кто кажется самым слабым или уязвимым. Когда Дрекар проиграет, то отдаёт последний приказ своей команде уничтожить незваных гостей. Корабль резко разворачивается к поверхности Нексуса и ПИ должны сбежать в течение 4d10 минут или оказаться в ловушке.

АБОРДАЖ ПОХИТИТЕЛЯ ДУШ

Подпитываемый душами мёртвых, Заергарн сумел получить полный контроль

над Похитителем Душ. Его дух бесит всё происходящее и особенно те, кто стоит за убийством (Салейн Морн) и вероломный союзник (Дрекар, который не захотел оживлять, как того требовал договор). Теперь он перемещает корабль, чтобы направить силу мёртвых на оборону города. Побочным эффектом его "пробуждения" является то, что также был выпущен шторм варп-энергии и безумных духов, создающий мощный варп-барьер вокруг корабля ксеносов и хлещущий во всех направлениях непредсказуемой энергией. Мёртвый архонт на самом деле является не более чем тёмным отражением личности, которой он когда-то был. Единственный способ помешать ему уничтожить каждый корабль на орбите с помощью Сети Бритвы – это уничтожить сам *Похититель Душ* или проникнуть на судно и изгнать его искажённую память. В первом случае можно вступить в перестрелку в космосе (профиль *Похитителя Душ* в **главе 4**). Это происходит как часть космической битвы, и корабль отдаёт приоритет защите от прямых угроз, таких как ПИ, в то время как сам фокусирует реактивированную Сеть Бритвы на космических кораблях Дрекара и Салейн.

В качестве альтернативы ПИ снова могут пробиться к покоям Заергарна. Однако теперь залы *Похитителя Душ* не просто зловещи, но и наполнены кричащим эхом мёртвых, изливающие бесконечную боль на живых. Чтобы отобразить попытки ПИ добраться до корабля, МИ может разыграть следующие встречи по порядку.

К пролому

ПИ нужно каким-то образом попасть на борт *Похитителя Душ*, целенаправленно выходящим на низкую орбиту над Нексусом Теней, а затем направляющим орудия Сети Бритвы на всё, что находится в пределах досягаемости. Это означает разрушение шаттлов, абордажных судов или штурмовых катеров. В любом случае, *Похититель Душ* реагирует с крайней враждебностью на любое судно, которое приближается на расстояние 10 миль, и ПИ должны добраться до него маневрируя сквозь залпы снарядов.

Оживший и мертворождённый

На борту *Похитителя Душ* воздух наполнен полуразумными останками тысяч духов, их варп-энергия разрывает воздух и истончает ткань материума. Управлять этим штормом означает иметь дело с ожившими останками погибших и обломками, разбросанными по всему кораблю. Это не настоящие ожившие трупы, поскольку энергии варпа оживляют всё, что находится под рукой, будь то труп, фрагменты разрушенной стены или остатки кристаллической матрицы, превращая их в оружие против ПИ. Также нет скоординированной атаки этих объектов - разъярённые и бездумные души набрасываются на всё вокруг. МИ может работать со штормом одним из двух способов. Во-первых, с некоторыми из оживших останков можно сражаться как с врагами с профилем воин-кабалит, химера и т.п. (на выбор МИ), которых ПИ могли убить в ходе приключения. Во-вторых, МИ может относиться к шторму как к физическому испытанию и в этом случае для преодоления требуется совокупно набрать 12 степеней успеха в любом количестве **Серьёзных (+0) тестов Ближнего Боя, Дальнего Боя, Силы, Выносливости и Ловкости**, представляющих, как ПИ уворачиваются, разбивают и стреляют, прокладывая путь сквозь водоворот злобных обломков. Каждая степень провала наносит 1d10+3 Режущего урона каждому Исследователю. Как только ПИ прорвутся на мостик *Похитителя Душ*, то попадут в эпицентр бури, где их ждёт Заергарн. Пробуждающиеся души также влияют на волю и психические способности ПИ, как подробно описано в разделе **Нарастающий шторм.**

Кровавые воспоминания

В дополнение к шторму душ и ожившим обломкам, ПИ сталкиваются лицом к лицу с останками тех, кого они убили в начале приключения (и, следовательно, съеденными Похитителем Душ). Это не целые духи, а скорее отголоски мёртвых как части варп-шторма, только выдвинутые на первый план их жаждой мести ПИ. Тень одного из этих павших NPC нападает на Исследователя и только подвергшийся нападению, осознаёт, что варп-эхо пытается вторгнуться в его разум. Эта атака должна быть разрешена с помощью **встречной проверки Силы Воли** между Исследователем и NPC (используя характеристику силы воли NPC). Проигравший получает 1d10 энергетического урона (не уменьшаемого бронёй) за каждую степень успеха, которую набирает NPC или ПИ. Это продолжается один раз за раунд, пока либо ПИ не будет убит (а его душа засосана в *Похититель Душ*), либо NPC не получит 25 единиц урона. Только

подвергшийся нападению Исследователь знает о бое, и только он чувствует, что это тень старого врага. Другие ПИ с навыком Психонаука могут пройти **Сложный (-10) тест на Психонауку** для определения происходящего. ПИ с талантами Истинной Веры или навыком Психонауки могут помочь, но также пострадать от урона, если подвергнувшийся нападению провалит встречную проверку.

Неживой архонт

В центре *Похитителя Душ*, в той же комнате, где ПИ попали в засаду и были захвачены Дрекаром, наконец сталкиваются с Заергарном Кулом – или скорее с тем, что от него осталось. Оживлённый огромной силой воли труп стал центром энергии варпа, проходящей через *Похитителя Душ*. Он высмеивает их и Салейн за слабые попытки захватить Нексус. Когда ПИ войдут в комнату

Заергарна, прочитайте или перефразируйте следующее вслух:

Перед вами стоит знакомый алтарь, вделанные в него камни светятся новой, ненавистной целью. Однако труп, который когда-то лежал на нём, теперь стоит рядом перед пьедесталом, тело удерживается вертикально витой костью – материалом, из которого состоит весь корабль. Хотя труп давным-давно поглотила гниль, сверхъестественная энергия теперь заполняет давно пустые глазницы глаз и потрескивает вдоль искорёженных костей. Хотя рот разинут, леденящий душу голос проносится по комнате, отражаясь от стен и пола: "Салейн! Дрекар! Предатели, предатели, все вы! Никому нельзя доверять, и все должны сгореть!" С этими словами из инкрустированного драгоценными камнями кургана вырывается вспышка потрескивающего света, и труп бросается вперёд, двигаясь будто марионетка на верёвочке.

Заергарн – могущественный враг, и смерть сделала его более жестоким и извращённым, чем когда-либо. В дополнение к борьбе с ним и попытке расчленить труп, ПИ также должны разбить кристаллы духовной матрицы *Похитителя Душ*. Пока они этого не сделают, каждый раз, когда у Заергарна количество хп опускается до нуля, он немедленно полностью исцеляется, поскольку черпает силу из одного камня душ в алтаре, в процессе уничтожая его. Процесс исцеления должен быть визуально виден ПИ, поскольку *Похититель Душ* питает труп через сам корпус и поэтому даже результаты смертельного критического урона отменяются. В алтаре есть 20 камней, каждый с 5 Бронебойностью и 5 Ранами. Если Заергарн увидит, что ПИ выяснили его связь с камнями, то пытается защитить их, заставляя ПИ пробиваться мимо него. Кроме того, Заергарн может призвать на помощь других варп-эхо и за каждый четвёртый уничтоженный камень натравливает на одного Исследователя призрак согласно разделу **Кровавые воспоминания**. ПИ не может предпринимать никаких других действий, пока не выиграет ментальную битву. Когда разбивается последний камень, труп Заергарна падает, а вместе с ним спадает и вихрь. Души улетают в варп навстречу окончательной судьбе. Тем временем стены и кристаллы *Похитителя Душ* становятся тёмными и мёртвыми, и корабль либо начинает дрейфовать в паутине, либо

врезается в поверхность Нексуса Теней, в зависимости от того, насколько близко он находился к Сфере в момент изгнания духа.

ЗАВЕРШЕНИЕ

После того, как ПИ спасли Нексус Теней (и самих себя), победив Заергарна и заставив *Похитителя Душ* замолчать, у них есть возможность участвовать в любом количестве столкновений в разделах **Война мести** или **Война в пустоте**, сколько они и МИ посчитают нужным.

Однако в определённый момент приходит время подвести кровавые итоги войны и посмотреть, кто стоит на вершине кучи трупов как хозяин Нексуса:

- Если восстание рабов было подавлено, а флот отступников также побеждён, кабал Треснувшего Когтя сохраняет власть над Нексусом Теней. ПИ разделяют эту победу, если они встали на сторону Дрекара (или другого живого лорда Треснувшего Когтя).
- Если восстание рабов удалось, но флот отступников был рассеян по звёздам (или одержал победу, но Салейн Морн мертва), рабы сохраняют неоспоримый контроль над Нексусом. ПИ разделяют эту победу, если они помогли повстанцам по крайней мере в двух столкновениях в разделе «Война мести».
- Если восстание рабов провалилось, но флот отступников одержал победу и Салейн Морн жива, то Салейн преуспеет в своих амбициях. Если ПИ открыто не предали её, помогли хотя бы в одном столкновении в разделе **Война в пустоте** и не спровоцировали на предательство, они разделяют победу.
- Если восстание рабов, нападение флота отступников или и то, и другое увенчались успехом, но ПИ устранили или удалили любых NPC, которые могли бы оспаривать у них контроль над Нексусом (Салейн Морн, Дрекар, Аня Шен, магос Домос и любые видные представители друкхарской знати), то они претендуют на единоличное господство над Нексусом Теней со всем престижем и опасностью, которые влечёт за собой такой переворот.
- Если восстание рабов увенчается успехом и флот отступников выиграет битву над силами Треснувшего Когтя, то две фракции будут оспаривать контроль над Нексусом (подробнее см. врезку **Непростой мир**).

Приключение заканчивается, и независимо от успеха или неудачи ПИ, МИ может продолжать использовать Нексус Теней в качестве места для своих приключений. Его скрытое в паутине расположение, делает идеальным местом для торговли (особенно для тех товаров, которых не сыщешь даже на Поступи), отдыха и переоснащения ПИ во время путешествия по космосу, независимо от того, кто является нынешним хозяином.

НАГРАДЫ:

• 200 очков Достижений за то, что пощадили Аньялру, оставив в долгу у ПИ.

• 200 очков Достижений за кражу *Похитителя Душ*.

• 300 очков Достижений за помощь в разгроме кабала Треснувшего Когтя.

• 300 очков Достижений за помощь одной фракции в получении полного контроля над Нексусом Теней.

• 300 очков Достижений за то, что обезвреживание *Похитителя Душ*, не уничтожив его.

• 150 очков Достижений за поддержание союза с Салейн Морн.

• 300 очков Достижений за продажу своей доли в Нексусе Теней Салейн Морн или другому заинтересованному покупателю.

• 150 очков Достижений за помощь в возвращении брата Людвоса Тарна Имперским кулакам.

• 100 очков Достижений за помощь капитану Ане Шен в возвращении корабля.

• 100 очков Достижений за то, что обеспечили себе позицию в Нексусе для холодной торговли.

• 50 очков Достижений за обеспечение торговых каналов с культом Ложного Рассвета.

• 100 очков Достижений за то, что помогли магосу Домосу остаться изучать Сферу как свободному человеку.

• 50 очков Достижений за возвращение магоса Домоса Адептус Механикус (вместо того, чтобы позволить ему остаться).

• 50 очков Достижений за каждого другого выжившего важного союзника (любого из тех, кто не указан выше), оставшегося верным на конец миссии (максимум 250).

• 500 очков Достижений за то, что они претендуют на единоличное владение Нексусом Теней.

ПРИБЫЛЬ И ДОСТИЖЕНИЯ

Если ПИ заработают не менее 2500 очков достижений в ходе данного Великого предприятия, считается, что они получили прибыль. ПИ получают +6 к Фактору прибыли плюс дополнительный 1 ФП за 100 очков Достижений сверх требуемых 2500.

Кроме того, если ПИ решат сохранить долю в Нексусе Теней (либо разделив победу с восстанием рабов, либо став полновластным хозяином), то при нахождении в городе они всегда считают свой ФП на 5 выше, как отражение влияния.

Если они не наберут 2500 очков но выживут, то всё равно получают 2 ФП, как отражение их растущей известности, поскольку другие торговцы распространяют истории об их безумных амбициях. Но в целом Предприятие обернулось финансовой катастрофой, затраты сравнялись или превзошли доходы.

ОПЫТ

ПИ столкнулись с устрашающими испытаниями и ужасными врагами, но если они пережили худшее, что смог предложить Нексус Теней, их страдания и невзгоды, безусловно, сделали только сильнее:

- Возглавили запланированное восстание из Ям: 100 опыта
- Победили Аньялру в бою: 200 очков опыта
- Возвратились к Похитителю Душ: 200 опыта
- Победили Дрекара (или Салейн) в бою: 200 очков опыта
- Уничтожили *Похититель Душ*: 100 очков опыта
- Победили Заергарна Кула в бою: 250 очков опыта
- Посредничество между победившими фракциями: 50 опыта

НЕПРОСТОЙ МИР

Вполне возможно, что и восстание рабов, и кабал Тёмных Шипов под командованием Салейн Морн достигли своих основных целей во время приключения. Однако у этих двух групп есть некоторые взаимоисключающие цели: прежде всего, бывшие рабы хотят остаться свободными и найти выход из Нексуса Теней, в то время как Салейн предпочла бы, чтобы они вернулись в клетки ради продажи и страданий. Убедить Салейн отпустить освобождённых пленников – задача не из лёгких, как и собрать корабли, необходимые для вывоза всех желающих. Кроме того, некоторые группировки среди бывших рабов могут считать город своим по праву оружия, но ни один тёмный эльдар, и уж тем более Салейн Морн не захотят делить власть над Нексусом. Вся ситуация сложна и опасна, а союзники временны. Холодные торговцы, капитаны флота отступников и даже кабал Тёмных Шипов могут предать ПИ. А большинство освобождённых рабов умрут в бою задолго до того, как оставшихся вернут в цепи. Посредничество между этими двумя фракциями - прекрасная возможность для ПИ, но также и большой риск, поскольку невозможно полностью угодить всем. Переговоры, махинации и сделки, а также предательство по мере развития политической войны за Нексус могут послужить материалом для Предприятий, выходящих далеко за рамки данной книги. Однако, как правило, чем больше каждая фракция обязана ПИ, тем больше вероятность того, что они смогут убедить (или навязать) свой путь к решению, выгодному для них и их династии.

IV

THE TREACHEROUS PATH

ТЁМНЫЕ ЭЛЬДАРЫ В КАЧЕСТВЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

•

АРСЕНАЛ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

•

ОБИТАТЕЛИ НЕКСУСА ТЕНЕЙ

•

СУДА И ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

•

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА ТЁМНОГО ЭЛЬДАРА

ГЛАВА IV: ПУТЬ КОВАРСТВА

“Никогда не доверяйте тому, что видите. Имея дело с комморритами, всегда оставайтесь настороже. Единственная истина заключается в том, что вы видите только то, что вам хотят показать”.

– Релхадхар Антариэль, корсар

Друкхари быстры, проницательны, жестоки и привычны к насилию. Все они выросли в обществе, где убийства обыденны и каждый стремится доминировать над окружающими при помощи насилия и уловок. В данной главе содержится информация для создания тёмных эльдар в качестве NPC и персонажей игроков.

ДРУКХАРИ

“Мы - повелители отчаяния и ужаса. Страх и агония – для нас мясо и вино, и их действительно много!”

– приписывается Асдрубаэлю Векту

Из-за их жестокого характера и странной биологии ПИ-эльдар рекомендуются только опытным игрокам, знакомым со вселенной Warhammer 40.000, ибо генерация персонажей происходит не по обычным правилам **ОКП ROGUE TRADER**. Перед тем, как создать персонажа – комморрита, МИ должен тщательно продумать тип кампании или приключения. Это связано с тем, что, помимо их нечеловеческой ловкости и неестественного голода, тёмные эльдары являются конченными мразями, которые плевать хотели на всех кроме себя. И поэтому они будут всегда рассматривать других членов отряда только как инструмент или добычу. Кроме того, для персонажа-пуританина присутствие в команде ксеноса (особенно такого) окажется неприемлемым. Конечно, с одной стороны это может создать трудности и конфликты оживляющие геймплей, с другой стороны это может быть просто разрушительным. Приключение **THE SOUL REAVER** специально разработано с учётом возможности включения персонажей-друкхари, а также с учётом их особых, сильных и слабых сторон.

ЧУЖАЦКАЯ БИОЛОГИЯ

Анатомия эльдар отличается от человеческой во многих отношениях. Чтобы представить их наиболее существенные различия, были предоставлены различные особенности и таланты, охватывающие нечеловеческую скорость, жажду боли и страданий других и так далее. Тем не менее, существует большое количество событий, на которые организм эльдар будет реагировать совершенно иначе, нежели человеческий. Ниже приведено несколько примеров, остальное на откуп МИ.

Медицинская помощь

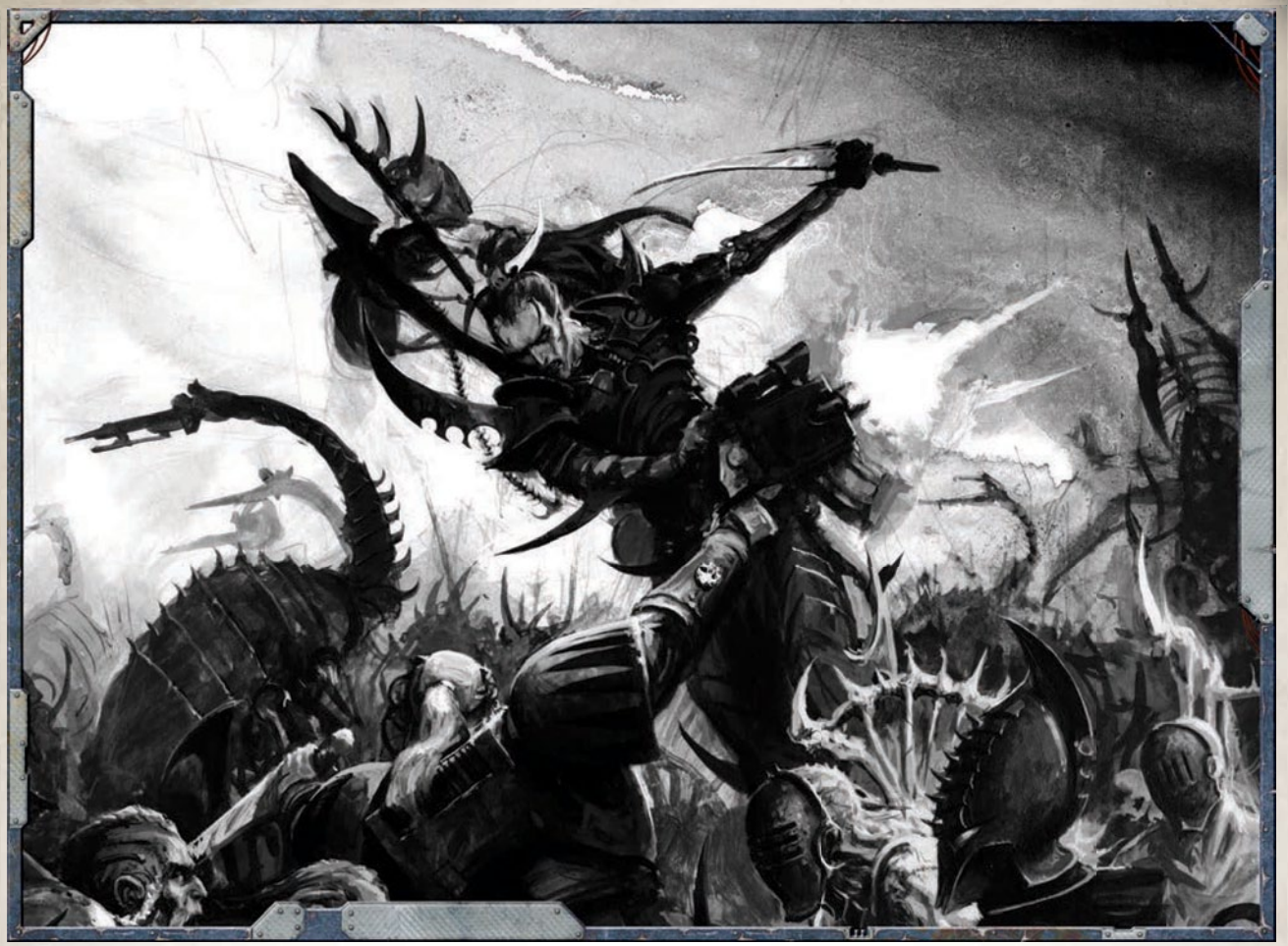
Анатомия эльдар полностью отличается от таковой у человека, хотя и существует несколько похожих по предназначению органов. Учитывая, что среднестатистический медик, в первую очередь, будет обучен лечению людей, лечение ксеносов любого вида вызовет затруднения, особенно с такой сложной биологией, как эльдарская. Поэтому все попытки персонажа не-эльдара, использовать умение Медика на эльдаре, получат штраф -10. Но наличие запретного знания (ксеносы) снимает данный штраф.

Эта проблема также распространяется на использование наркотиков, лекарств и стимуляторов: изготовленные в расчёте на человека они могут либо не оказывать никакого влияния, либо иметь прямо противоположный эффект. Для простоты предположим, что микстура для человека не оказывает никакого эффекта на эльдара, если только ксенос не пройдёт **Серьёзный (+0) тест на Выносливость**, хотя МИ может в любое время принять другое решение в отношении конкретного препарата.

Точно так же использование бионики и имплантов может быть проблематичным. Проще говоря, бионика, созданная для людей, не обязательно будет функционировать должным образом, если её вообще возможно установить на персонаже эльдар, хотя это также остаётся на откуп МИ. Друкхари, как правило, предпочитают искусные устройства гомункулов неуклюжим имплантам человека.

Внешний вид

Хотя эльдары и люди выглядят гораздо более похожими, чем любой из других видов ксеносов в Коронусе, вовсе не означает, что эльдары – это просто худые люди с заострёнными ушами. Эльдары выше, стройнее и изящнее людей, двигаются с плавной, легкой грацией, которую человеку исключительно трудно имитировать. Их черты лица более резкие и величавые, а в случае комморритов, слегка хищные. Глаза эльдар особенно выделяются, и их можно описать как тёмные, кристаллические озера, в которых обитает нестареющий и



совершенно чуждый разум. Эльдару довольно трудно сойти за человека или человеку сойти за эльдара, по крайней мере вблизи. На расстоянии, когда он одет в мантию и капюшон, такой обман может быть проще, но вряд ли надолго одурачит кого-либо. Эльдар или человек, пытающийся выдать себя за другого, получает штраф -30 за любое использование умения Маскировка, против встречной проверки Проницательность за члена расы, за которую он выдаёт себя.

Оружие и доспехи

Хотя эльдар и могут использовать человеческую оружие и броню, большинство предпочитает этого не делать — технологии эльдар лучше соответствуют их нуждам и физическим пропорциям. Кроме того, большинство считает созданное человеком боевое снаряжение грубым и неуклюжим. Нет никаких особых штрафов за то, что эльдар использует такое оборудование, но человеческая броня покажется эльдару некомфортной, а оружие громоздким.

ОСОБЕННОСТИ И СПОСОБНОСТИ

Все персонажи-друкхари обладают следующими особенностями, умениями, талантами и способностями:

Общие умения

Все комморриты знакомы с улицами и культурой Тёмного Города независимо от того, истиннорождённые они или нет. Все персонажи получают Обыденное знание (Тёмные Эльдары) (Инт), Языкознание (Тёмные Эльдары) (Инт) и Запугивание (Сил) в качестве базовых.

Обострённые чувства (KEEN SENSES)

Эльдар воспринимают и переживают существование с интенсивностью и ясностью, превосходящими возможности других существ. Они могут различать мельчайшие детали без особых трудностей. Эти эльдары привыкли к вечному мраку и скрытым опасностям Комморры.

Все персонажи начинают с талантами Обострённые Чувства (Зрение, Слух) и Паранойи, а также особенностью Ночное Зрение.

ЧУЖАЦКИЙ РАЗУМ

Точно так же, как тело эльдар во многих отношениях отличается от человеческого, так и разум не уступает в этом. Эльдар воспринимают существование иначе, рассматривая вселенную с большей интенсивностью и ясностью, чем может постичь человеческий разум. Их мозг работает со скоростью, которая была бы ошеломляющей для человека. Они также могут достигать гораздо больших пределов эмоций и ощущений. Два наиболее существенных различия описаны ниже. Все другие возможные возникающие вопросы должны быть обсуждены с МИ.

ТА, КТО ЖАЖДЕТ

В то время как эльдары понимают ужасную угрозу всех Богов Хаоса, ни одно их них не представляет большей угрозы для существования, чем Слаанеш. У друкхари она проявляется как высасывание души, постоянное истощение их фундаментальной сущности, которое невозможно остановить, только отсрочить. Тёмные эльдары получают очки Порчи, как обычно, но не получают мутаций или рудиментов; вместо этого неудачный тест на рудименты добавляет +1 к общему количеству Жетонов Боли (Pain token), необходимому для получения дополнительного Очка Судьбы. Это также означает, что при провале теста на рудименты, игрок за тёмного эльдара должен выбрать характеристику (но не Силу Воли) и в конце любой сессии, если он не получил Жетон Боли, то получить 1d5 урона Силе Воли, плюс 1d5 урона выбранной характеристике. Данный дебаф сохраняется до тех пор, пока персонаж не получит хотя бы один Жетон Боли в последующей сессии.

РАЗВРАЩЁННАЯ ПСИХИКА

В отличие от Порчи, Безумие не волнует тёмных эльдар. Понятия здравомыслия и безумия больше не принимаются во внимание этими извращёнными ксеносами. Для них потворство желаниям и неестественный голод в их душах являются первостепенными проблемами. Персонажи друкхари не получают Очков Безумия — их взгляды на существование и поведение уже полностью выходят за рамки того, что человек мог бы считать нормальным.

Несравненная грация (MATCHLESS GRACE)

Все эльдары нечеловечески быстры и ловки.

Все персонажи получают таланты Кошачье приземление и Спринт, а также особенность Сверхъестественная Ловкость (x2).

Неимперский (NON-IMPERIAL)

Этот персонаж вырос не среди людей и мало что знает о культуре и истории Империума. Законы, традиции, религия и суеверия человечества ему незнакомы и чужды. Персонаж получает штраф -10 за все Обыденные, Запретные и Учёные знания, связанные с Империумом Человека.

Погибель альдари (SOULS NEMESIS)

Слаанеш – это проклятие и гибель эльдар. Известная тёмным эльдарам как Голодная Сука, этот Бог Хаоса - их злейший враг и величайший ужас по всей галактике. Для тёмных эльдар Та, Кто Жаждет – постоянная пиявка на душах. Из-за Слаанеш ощущения, особенно страдания других, никогда по-настоящему не напитывают полностью. Мало что пугает тёмных эльдар, но угроза попасть в пасть созданного ими самими божества – худшее что они могут вообразить.

Тёмные эльдары начинают игру с талантами Всё видавший и Тёмная душа.

Не говори с чужаком (SPEAK NOT UNTO THE ALIEN)

Это существо является представителем чужеродного вида, на которое представители других видов смотрят со смесью страха и отвращения, и оно достаточно отличается по форме и мышлению, чтобы сделать любое социальное взаимодействие более сложной задачей.

Это существо получает штраф -20 по всем тестам, основанным на Общительности, когда имеет дело с людьми, и налагает такой же штраф на людей. Этот штраф не применяется при общении с лицами, которые стали ему близки. Кроме того, присутствие любых ксеносов на борту человеческого судна вызывает беспокойство у экипажа. Постоянное присутствие одного или нескольких персонажей-ксеносов на борту корабля снижает Боевой дух на 2. Кроме того, из-за их тёмной репутации, если персонаж комморрит причиняет страдания экипажу судна в целях получения Жетонов Боли (или по любой другой причине, неоправданной в глазах экипажа), Боевой дух корабля снижается на 1 за каждый инцидент.

Сила через боль (Сила через боль)

Чтобы предотвратить медленное истощение собственных иссохших душ, друкхари должны питаться измученной сущностью других, поглощая боль и страдания. Когда они пресыщаются, их почти невозможно остановить: они обретают сверхъестественную мощь и перестают обращать внимание на опасность. ПИ-друкхари получает один Жетон Боли всякий раз, когда одно или несколько живых существ (не являющиеся машинами, демонами или другими "неживыми") в радиусе [бонус Восприятия] метров убиты, оглушены, получают несмертельный критический урон, страдают от кровопотери, провалили тесты на Страх или Подавление или иным образом подвергаются мучительной боли. Более конкретные условия (характер и интенсивность боли) на усмотрение МИ. Каждый раз, когда персонаж накапливает восемь Жетонов Боли, он немедленно расходует их получая одно временное очко Судьбы, которое может быть потрачено как обычно и исчезает в конце сеанса. очко Судьбы, полученное за счёт накопленных Жетонов Боли, не может быть "сожжено".

Персонаж не может получить более одного Жетона Боли от любого действия или бездействия (например, эффекты калечащих, огненных или токсичных свойств оружия или воздействия окружающей среды), за исключением случаев, отмеченных определёнными **Мерзкими Удовольствиями** и талантами (см. ниже). Например, несмертельный критический урон, который также оглушает существо, даёт только один Жетон Боли. И даже действие Множественная атака или граната, которая наносит вред нескольким врагам одновременно (или одному и тому же врагу неоднократно), даёт только один Жетон Боли за действие.

В конце любого сеанса, в котором персонаж тёмных эльдар не получил хотя бы один Жетон, он получает 1d5 урона Силе Воли (в дополнение к урону другой характеристике от Рудиментов, как описано выше), который не восстанавливается, пока ПИ не получит хотя бы один Жетон.

Особенность ксеносов: мерзкие удовольствия (XENOS ORIGINS: VILE PLEASURES)

Разные друкхари получают разное количество энергии и удовлетворения от множества ароматов боли и страха, и каждый предпочитает сосредотачивать усилия на определённых талантах. Выберите один из следующих вариантов при создании персонажа.

Искусное Мучение (Artful Torment)

Долгая, медленная и аккуратная агония культивируется мастерами клинка. Восхитительный глубокий и всепроникающий вкус непостижимого ужаса, смешанного с самым тщательно продуманным физическим страданием. В дополнение к обычным условиям получения Жетона Боли, персонаж получает Жетон всякий раз, когда он наносит урон оглушённому живому существу.

Обильная бойня (Bountiful Slaughter)

Последний вздох умирающего врага восхитителен, а жгучая боль от ранения – блаженство. Когда этот персонаж убийством или критическим уроном (приводящий к кровотечению живой цели в ближнем бою) получает получает Жетон Боли, то он приобретает дополнительный Жетон.

Жестокая кончина (Cruel Demise)

Этот тёмный эльдар предпочитает "собирать" особые муки тех, кто был убит им на большом расстоянии. Всякий раз, когда одна из собственных дальнобойных атак убивает, оглушает или наносит критический урон (кровопотеря, провал теста на страх или подавление) живому существу, он получает Жетон, если враг находится на расстоянии [Восприятие] метров.

Растянутый страх (Lingering Dread)

Обещание боли – такая же сладкая мука, как и сама боль, а страшное предвкушение – мощный эликсир. Когда персонаж получает Жетон Боли от ближайшего существа, провалившего тест на страх или оглушение, он получает дополнительный Жетон.

Радость садиста (Sadistic Joy)

Тёмных эльдар не волнует, кто страдает или откуда исходит боль, только то, как обильно она исходит. Всякий раз, когда этот персонаж получает Жетон Боли от страданий союзника (персонаж не должен быть причиной этих страданий!) он получает дополнительный Жетон.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ТЁМНЫХ

ЭЛЬДАР

Как и в случае с персонажами людьми, характеристики для друкхари генерируются по одной за раз. Однако там, где все человеческие характеристики генерируются одинаковым образом, путём куба 2d10 и добавления 25 к общему количеству, у тёмных эльдар разные базовые значения для каждой характеристики. Они подробно описаны в **таблице 4-1**.

Начальные раны: Чтобы определить начальное количество ран, персонажи тёмных эльдар бросают 1d5+1 и добавляют к результату удвоенный начальный бонус Выносливости.

Начальные Очки Судьбы: Все персонажи тёмных эльдар начинают игру с 1 очком.

Таблица 4-1: Характеристики тёмных эльдар

Характеристика	2d10+
Ближний Бой	25
Дальний Бой	25
Сила	25
Выносливость	20
Ловкость	30
Интеллект	25
Восприятие	30
Сила воли	25
Общительность	20

НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

«Сами по себе способности ничего не стоят. Умение применять их нужный момент – вот истинное мастерство. Благодаря борьбе мы становимся сильнее».

– Валстран Роковой Клинок, инкуб

НОВЫЕ ГРУППЫ НАВЫКОВ

Следующие группы навыков предназначены для использования персонажами тёмных эльдар и теми, кто знаком с Нексусом Теней.

ОБЫДЕННОЕ ЗНАНИЕ
(Продвинутое, Расследование)
Интеллект, Умения группы: тёмные эльдары

Навык «обыденное знание» позволяет Исследователю вспомнить общую информацию, процедуры, подразделения, традиции, известных личностей и суеверия определенного мира, группы, организации или расы. Следующая дополнительная группа навыков была добавлена к имеющимся. Способ, с которым функционирует этот Навык, остается неизменным.

Тёмные эльдар: Знание социальных и политических структур общества тёмных эльдар, охватывающих кабалы, культы ведьм, ковены гомункулов и внесистемные группы, такие как инкубы, геллионы и даже ужасные мандрагоры. Это также связано с пониманием природы и истории друкхари.

ЗАПРЕТНЫЕ ЗНАНИЯ
(Продвинутое, Расследование)
Интеллект, Умения группы: Паутина

Запретные знания представляют собой знания, обычно скрытые, завуалированные или запрещённые организацией или обществом. Следующая дополнительная группа навыков была добавлена к имеющимся. Способ, с которым функционирует этот навык, остается неизменным.

Паутина: Знание секретов и скрытой природы измерения лабиринта эльдар, обычно известного только таинственным арлекинам Смеющегося Бога и нескольким избранным чрезвычайно образованным эльдарам.

НАВИГАЦИЯ
(Продвинутое, Исследование)
Интеллект, Умения группы: Паутина

Исследователь использует навык навигации, чтобы проложить курс между двумя точками. Следующая дополнительная группа навыков была добавлена к имеющимся. Способ, с которым функционирует этот Навык, остается неизменным.

Паутина: Этот Навык позволяет Исследователю определить самый безопасный и быстрый маршрут к нужному месту, используя множество проходов и путей между мирами, известных как паутина. Поскольку многие маршруты заблокированы, запечатаны или просто тщательно охраняются, и поскольку сама Паутина соединяется не с каждым миром, может быть много пунктов назначения, которые просто невозможно достичь за одну поездку, если вообще возможно.

ЯЗЫКОЗНАНИЕ
(Продвинутое)
Интеллект, Умения группы: тёмные эльдары

Языкознание используется для общения с другими людьми на том же языке. Следующая дополнительная группа навыков была добавлена к имеющимся. Способ, с которым функционирует этот Навык, остаётся неизменным.

Тёмные эльдары: Резкий и отрывистый диалект древнего языка эльдар, особенно распространённый среди улиц и пустошей Комморры и аванпостов, таких как Нексус Теней, известен своим огромным разнообразием терминов для обозначения видов боли и страха.

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ

Следующие новые таланты предназначены для использования персонажами тёмных эльдар:

АГОНИЯ ИЗДАЛЕКА (AGONY FROM AFAR)
Начальные требования: тёмный эльдар, Орлиный глаз, Восприятие 45, Сила через боль.

Замешательство врага из-за выстрела снайпера, паника жертвы попавшей под град огня — на это приятно смотреть. Этот персонаж получает Жетон Боли всякий раз, когда стрелковая атака, исходящая с расстояния [бонус Восприятия] метров наносит критический урон, оглушает или убивает живое существо, или заставляет провалить тест на Страх или Подавление. Это суммируется с Жетонами, полученными от Жестокой кончины, т.е. ПИ получает два жетона.

ИЗУВЕРСТВО (Изуверство)

Начальные требования: тёмный эльдар, Презрение к слабым, Ближний Бой 40.

Друкхари жесток в бою и наслаждается диким трепетом насилия, а также ощущением силы, получаемым от убийства тех, кто слабее его. При проведении атаки в ближнем бою или стрелковой атаки в упор против оглушённого или лежащего противника атака приобретает свойство Проверенное (4).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ ШИАМЕША (DISCIPLE OF SHIAMESH)

Начальные требования: Химпользование +20, Учёное знания (Химия) +20.

Тёмные эльдары ценят отравление как вид искусства, и некоторые предпочитают овладевать этим искусством в полной мере. Этот персонаж может потратить Очко Судьбы, чтобы автоматически пройти тест на Химпользование, преуспев на количество Степеней Успеха, равное его бонусу Интеллекта. Кроме того, при использовании любого оружия, обладающего свойством “токсичное”, комморрит добавляет свой бонусу Интеллекта к урону от оружия. Он также добавляет качество Разящее (1) к оружию, если у него ещё нет этого качества, или увеличивает его на 1, если оно есть.

ВЛАДЕНИЕ КАБАЛИТСКИМ ОРУЖИЕМ

Начальные требования: кабалит-воин

Этот друкхари знаком со смертоносными орудиями кабала и может эффективно использовать их в бою. кабалит-воин искусен в использовании оружия своей организации, которое включает в себя осколковое оружие и всё оружие ближнего боя со свойством “Примитивное”.

ПРЕЗРЕНИЕ К СЛАБЫМ (PITY THE WEAK)

Начальные требования: Сила 35, Сила воли 35

Презираемы слабые, ибо они не могут выстоять в одиночку против могущественных. Персонаж не испытывает ничего, кроме презрения к тем, кто менее силён чем он сам и получает +10 в тестах на Командование, Коммерцию, Обман и Запугивание, когда ему противостоит кто-то, чья Сила, Сила Воли, Фактор прибыли или очевидный социальный статус ниже его собственного. К сожалению, персонажу также трудно скрывать своё презрение к таким индивидам, и он получает штраф -10 к тестам на Обаяние, когда имеет дело с ними.

ПЕРЕЛИВАНИЕ БОЛИ (Переливание боли)

Начальные требования: Сила через боль, Порча 10+

Потребность друкхари в страдании возрастает, и он забирается всё дальше и дальше в стремлении утолить свой мерзкий голод. Персонаж добавляет первую цифру своих очков Порчи в метрах к дальности, на которой он может получить Жетоны Боли.

ХИРУРГИЧЕСКАЯ ТОЧНОСТЬ (Хирургическая точность)

Начальные требования: Медика, Интеллект 30

Тёмные эльдары часто берут пленных, и многие усердно учатся, чтобы усовершенствовать искусство нанесения точечных ударов или выстрелов, выводящие из строя врагов, не убивая их. Этот Исследователь овладел искусством уничтожать врагов без летального исхода, и всякий раз, когда наносит критический урон противнику, он может пройти **Серьёзный (+0) тест на Интеллект**. Если он добьётся успеха, то может уменьшить урон на сумму, равную бонусу Интеллекта, и нанести 1 Урон своей цели за каждую Степень Успеха, которую набрал в тесте. Кроме того, этот персонаж получает бонус +30 к любым тестам навыков Медика для лечения ран, которые сам же нанёс.

ЯРОСТЬ МУЧИТЕЛЯ (TORMENTORS FURY)

Начальные требования: тёмный эльдар, Сила через боль

Тёмный эльдар может направить боль, которую он впитал, на увеличение жестокости и наносить более страшные раны с импульсом атаки. После получения по крайней мере одного Жетона Боли в схватке, персонаж может потратить Очко Судьбы для получения таланта «Яростный натиск» и черту «Свирепый натиск» на оставшуюся часть схватки.

ВЕЛИЧИЕ МУЧИТЕЛЯ (TORMENTORS MAJESTY)

Начальные требования: тёмный эльдар, Сила через боль

Комморриты питаясь страхом низших существ излучают ужасающую и царственную силу. После получения, по крайней мере, трёх Жетонов Боли в столкновении, персонаж может потратить Очко Судьбы, чтобы получить Страх (1) или увеличить имеющуюся черту на 1 (максимум до 3) до конца столкновения. В то время как

он извлекает выгоду из этой черты Страха, он также добавляет бонус +10 ко всем тестам Запугивания и Командования.

МОЩЬ МУЧИТЕЛЯ (TORMENTORS MIGHT)

Начальные требования: Сила через боль

Физическая мощь друкхари значительно возрастает за счёт агонии других. После получения, по крайней мере, трёх Жетонов Боли в схватке персонаж может потратить Очко Судьбы, чтобы получить черту Сверхъестественная сила (x2) на оставшуюся часть схватки.

СИЛА МУЧИТЕЛЯ (TORMENTORS SUPREMACY)

Начальные требования: Сила через боль

Боль других придаёт эльдару сил, превращая смертельные раны в мелкие неприятности. Потратив Очко Судьбы на восстановление, персонаж залечивает 1d5 ран каждый раз, когда получает Жетон Боли на оставшуюся часть встречи.

ПРЕВОСХОДСТВО МУЧИТЕЛЯ (TORMENTORS VIGOUR)

Начальные требования: Сила через боль, Сила Мучителя

Тёмный эльдар пресыщается ужасом врагов и становится неудержимым. После получения, по крайней мере, 4 Жетонов Боли в схватке, персонаж может потратить Очко Судьбы, чтобы получить особенность «Порождение кошмаров» на оставшуюся часть схватки.

ВОЛЯ МУЧИТЕЛЯ (TORMENTORS WILL)

Начальные требования: Сила через боль

Тёмный эльдар, подпитываемый болью, обнаруживает, что мысли не затуманены мелкими слабостями и страхами смертного существования. После получения, по крайней мере, 2 Жетонов Боли в столкновении персонаж может потратить Очко Судьбы, чтобы получить черту “Потустороннее” на оставшуюся часть столкновения.

ИСТИННОРОЖДЁННЫЙ (TRUEBORN)

Начальные требования: тёмный эльдар

Этот друкхари был рождён для власти и престижа и воспитан для жизни, полной утончённой жестокости и порочной политики. В отличие от бессчётных простоэльдаров Тёмного Города, персонаж родился естественным путем и считает себя выше бастардов-полукровок, выращенных в амниотических резервуарах и витальных утробах. Этот талант может быть приобретён только при создании персонажа и не может быть получен позднее. Персонаж может приобрести улучшения Общительности по самой низкой цене, при этом Простые улучшения стоят 100 очков опыта, Средние улучшения стоят 250 очков опыта, Тренированные улучшения стоят 500 очков опыта, а Экспертные улучшения стоят 1000 очков опыта.

КАРЬЕРНЫЕ ПУТИ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

"Власть доступна любому, у кого есть амбиции овладеть ею, но только хитрый может удержать её. До какой низости ты готов опуститься ради власти? Как долго ты сможешь идти среди его ядовитых шипов, прежде чем достигнешь конца?"

– архонт Салейн Морн

Карьерный путь воина-кабалита

"Этим паразитам нельзя доверять, ибо они вряд ли преуспеют сами. Они копошатся в грязи, изо всех сил пытаясь добиться даже самых простых побед. Но у них достаточно богатства и власти, чтобы привлечь внимание моих хозяев, и этого достаточно, чтобы их цели были достигнуты моим клинком"

– Аншир Келат, из кабала Тёмных Шипов

Кабал Тёмных Шипов - один из множества, которые, как известно, продают свои услуги богатым и могущественным представителям других рас. Они готовые совершать набеги и убивать за сырьё, рабов или более эзотерические дары. Их услуги одновременно безжалостны и окутаны секретностью, выполняются быстро и практически не оставляя следов, кроме кровавой бойни. Масштабы этих услуг чрезвычайно различны: от единичных рейдов и кампаний террора, до длительной помощи небольшой группы воинов.

Время от времени отдельные агенты кабала будут одалживаться для помощи в начинаниях клиента. Эти одинокие воины являются смертоносными примерами своего вида, и хотя ненавидят общение с низшими существами, но готовы отбросить отвращение ради миссии. Даже в этом случае многие отказываются опускаться до уровня общения со своими бывшими работодателями на их родном языке, предпочитая сложные устройства-переводчики, преобразующие их утончённую речь в грубый язык работодателей.

Хотя жизни большинства комморритов обрываются клинками, снарядами или ядами врагов, сильные и хитрые могут выживать тысячелетиями и даже ускользать от смерти благодаря секретам гомункулов. Те эльдары, которые поднимаются на такие высоты, являются нестареющими ужасами, которые быстрее человеческой мысли и способные на подвиги ужасающей доблести (когда подпитываются агонией многочисленных жертв). Они могут танцевать сквозь мимолетные промежутки в смертоносных очередях автоматического огня и пронзать врагов с огромной скоростью в ближнем бою или с помощью злобного и экзотического огнестрельного оружия. Их мощь и ужасающее величие растут с каждым актом невыразимого насилия.

Тёмное наследие настолько сильно, что даже рядовые полукровки в какой-то мере разделяют эту мощь и могут использовать в собственных целях, в своём неустанном стремлении пробиться в ряды великих лордов и повелителей страха.

СТАРТОВЫЕ НАВЫКИ, ТАЛАНТЫ, ОСОБЕННОСТИ И СНАРЯЖЕНИЕ

Начальные навыки: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос), Химпользование (Инт), Обыденное знание (Война) (Инт), Уклонение (Лов), Бесшумный шаг (Лов), Языкознание (Эльдар) (Инт), Языкознание (Тёмный Эльдар) (Инт).

Начальные Таланты: Декаденс, Пугающий голос, Трудная мишень, Владение кабалитским оружием, Владение холодным оружием (Универсальное), Сопротивление (Яды).

Начальные Черты: Обострённые Чувства, Неимперский, Несравненная грация, Сила через боль, Не говори с чужаком, Погибель альдари.

Начальное снаряжение: Осколковый пистолет лучшего качества или осколковая винтовка хорошего качества или осколковый карабин среднего качества; мономеч лучшего качества или силовой меч среднего качества; кабалитская броня, микробусина, блок-переводчик, ужасный трофей или счётчик убийств, 2 дозы любого яда или 3 дозы любого стимулятора.

Схема улучшения характеристик воина-кабалита 1-го ранга

Характеристика	Простой	Средний	Тренированный	Предельный
Ближний бой	100	250	500	750
Дальний бой	250	500	750	1000
Сила	250	500	750	1000
Выносливость	500	750	1000	2500
Ловкость	100	250	500	750
Интеллект	250	500	750	1000
Восприятие	100	250	500	750
Сила воли	500	750	1000	2500
Общительность	250	500	750	1000

Ранг 1 Улучшения воина-кабалита

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Кутёж	100	Умение	
Скрытность	200	Умение	
Обман	200	Умение	
Запретное знание (Пираты)	200	Умение	
Пилотирование (Личное)	200	Умение	
Языкознание (высокий готик)	200	Умение	
Языкознание (низкий готик)	200	Умение	
Амбидекстрия	200	Талант	Лов 30
Быстрое выхватывание	200	Талант	
Сопротивляемость(холод)	200	Талант	
Крепкое телосложение	200	Талант	
Нокдаун	200	Талант	
Пилотирование (Личное) +10	300	Умение	Пилотирование (Личное)
Техпользование	300	Умение	
Истинорождённый	500	Талант	Тёмный эльдар; только при создании персонажа

Ранг 2 Улучшения воина-кабалита

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Бдительность +10	100	Умение	Бдительность
Лазание	100	Умение	
Ремесло (Химик)	100	Умение	
Ремесло (Пустоход)	100	Умение	
Обыденное знание (тёмные эльдары) +10	200	Умение	Обыденное знание (тёмные эльдары)
Обман +10	200	Умение	Обман
Коммандование	200	Умение	
Вождение (скиммер)	200	Умение	
Допрос	200	Умение	
Запугивание +10	200	Умение	Запугивание
Грамотность	200	Умение	
Орлиный глаз	200	Талант	ДальнБой 30
Подскок	200	Талант	Лов 30
Стальные нервы	200	Талант	
Мгновенная реакция	200	Талант	Лов 40
Сопротивляемость (холод)	200	Талант	
Верный удар	200	Талант	БлижБой 30
Владение экзотическим оружием (любое друкхарское)	300	Талант	
Мастер Рукопашной	500	Талант	БлижБой 30
Трудная мишень	500	Талант	Лов 40

Ранг 3 Улучшения воина-кабалита

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Акробатика +10	200	Умение	Акробатика
Бдительность +20	200	Умение	Бдительность +10
Химпользование +10	200	Умение	Химпользование
Уклонение +10	200	Умение	Уклонение
Запретное знание (Пираты) +10	200	Умение	Запретное знание (Пираты)
Запретное знание (Ксеносы)	200	Умение	
Запугивание +20	200	Умение	Запугивание +10
Навигация (Наземная)	200	Умение	
Учёное знание (Звери)	200	Умение	
Учёное знание (Химия)	200	Умение	
Бесшумный шаг +10	200	Умение	Бесшумный шаг
Быстрая перезарядка	200	Талант	
Крепкое телосложение	200	Талант	
Парное оружие (Стрелковое)	200	Талант	
Медика	300	Умение	
Владение экзотическим оружием (любое друкхарское)	300	Талант	
Ненависть (эльдар из искусственного мира)	300	Талант	
Стрельба от бедра	500	Талант	ДальнБой 40, Лов40
Сокрушительный выстрел	500	Талант	ДальнБой 40
Хирургическая точность	500	Талант	Инт 40, Медика
Ярость мучистеля	500	Талант	Сила через боль

Ранг 4 Улучшения воина-кабалита

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Кутёж +10	100	Умение	Кутёж
Обыденное знание (Война) +10	200	Умение	Обыденное знание (Война)
Обыденное знание (Пространство Коронус)	200	Умение	
Обыденное знание (Империум)	200	Умение	
Дознание	200	Умение	
Обман +20	200	Умение	Обман +10
Вождение (Скиммер)	200	Умение	Вождение (Скиммер)
Навигация (Звёздная)	200	Умение	
Пилотирование (Летун)	200	Умение	
Пилотирование (Звездолёт)	200	Умение	
Разоружение	200	Талант	Лов 30
Презрение к слабакам	200	Талант	Сил 35, Сила Воли 35
Сопротивляемость (Психосилы)	200	Талант	
Парное оружие (Холодное)	200	Талант	
Обаяние	300	Умение	
Запретное знание (Паутина)	300	Умение	
Владение экзотическим оружием (любое друккарское)	300	Талант	
Крепкое телосложение	300	Талант	
Кровавая Гончая	500	Талант	
Калечащий выстрел	500	Талант	ДальнБой 50
Молниеносные рефлексы	500	Талант	
Воля мучителя	500	Талант	Сила через боль
Переливание боли	500	Талант	Сила через боль, Порча 10+

Ранг 5 Улучшения воина-кабалита

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Лазание +10	100	Умение	Лазание
Ремесло (Химия) +10	100	Умение	Ремесло (Химия)
Ремесло (Пустоход) +10	100	Умение	Ремесло (Пустоход)
Командование +10	200	Умение	Командование
Обыденное знание (Тёмные эльдары) +20	200	Умение	Обыденное знание (Тёмные эльдары) +10
Скрытность +10	200	Умение	Скрытность
Грамотность +10	200	Умение	Грамотность
Запретное знание (Паутина) +10	300	Умение	Запретное знание (Паутина)
Допрос +10	300	Умение	Допрос
Медика +10	300	Умение	Медика
Навигация (Паутина)	300	Умение	
Пилотирование (Личное) +20	300	Умение	Пилотирование (Личное) +10
Изуверство	300	Талант	Презрение к слабакам, БлижБой 40
Крепкое телосложение	300	Талант	
Удар и отскок	500	Талант	Лов 40, Акробатика
Двойной выстрел	500	Талант	Лов 40, Парное оружие (Стрелковое)
Владение экзотическим оружием (любое друккарское)	500	Талант	
Меткий стрелок	500	Талант	ДальнБой 35
Шаг в сторону	500	Талант	Лов 40, Уклонение
Быстрая атака	500	Талант	
Мощь мучителя	500	Талант	Сила через боль
Кулачный боец	500	Талант	БлижБой 35, Лов 35

Ранг 6 Улучшения воина-кабалита

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Обыденное знание (Пространство Коронус) +10	200	Умение	Обыденное знание (Пространство Коронус)
Обыденное знание (Империум) +10	200	Умение	Обыденное знание (Империум)
Запретное знание (Пираты) +20	200	Умение	Запретное знание (Пираты) +10
Запретное знание (Псайкеры)	200	Умение	
Запретное знание (Варп)	200	Умение	
Запретное знание (Ксеносы) +10	200	Умение	Запретное знание (Ксеносы)
Дознание +10	200	Умение	Дознание
Навигация (Наземная) +10	200	Умение	Навигация (Наземная)
Пилотирование (Летун) +10	200	Умение	Пилотирование (Летун)
Учёное знание (Звери) +10	200	Умение	Учёное знание (Звери)
Учёное знание (Химия) +10	200	Умение	Учёное знание (Химия)
Техпользование +10	200	Умение	Техпользование
Обаяние +10	300	Умение	Обаяние
Допрос +10	300	Умение	Допрос
Медика +20	300	Умение	Медика +20
Мастер Клинков	300	Талант	БлижБой 30, Владение холодным оружием
Агония издалека	500	Талант	Орлиный глаз, Вос 45, Сила через боль
Контратака	500	Талант	БлижБой 40
Сокрушительный удар	500	Талант	Сил 40
Владение экзотическим оружием (любое друкхарское)	500	Талант	
Неистовый натиск	500	Талант	БлижБой 35
Независимое прицеливание	500	Талант	ДальнБой 40
Величие мучителя	500	Талант	Сила через боль

Ранг 7 Улучшения воина-кабалита

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Кутёж +20	100	Умение	Кутёж +10
Лазание +20	100	Умение	Лазание +10
Акробатика +20	200	Умение	Акробатика +10
Командование +20	200	Умение	Командование +10
Обыденное знание (Война) +20	200	Умение	Обыденное знание (Война) +10
Уклонение +20	200	Умение	Уклонение +10
Вождение (Скиммер) +20	200	Умение	Вождение (Скиммер) +10
Грамотность +20	200	Умение	Грамотность +21
Навигация (Наземная) +20	200	Умение	Навигация (Наземная) +10
Пилотирование (Звездолёт) +10	200	Умение	Пилотирование (Звездолёт)
Бесшумный шаг +20	200	Умение	Бесшумный шаг +10
Скрытность +20	300	Умение	Скрытность +10
Навигация (Паутина) +10	300	Умение	Навигация (Паутина)
Психонаука	300	Умение	
Калечащий удар	500	Талант	БлижБой 50
Двойной удар	500	Талант	Лов 40, Парное оружие (Холодное)
Владение экзотическим оружием (любое друкхарское)	500	Талант	
Акимбо	500	Талант	ДальнБой 40, Парное оружие (Стрелковое)
Могучий разум	500	Талант	Сила Воли 30, Сопротивляемость (Психосилы)
Превосходство мучителя	1000	Талант	Сила через боль

Ранг 8 Улучшения воина-кабалита

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Ремесло (Химия) +20	100	Умение	Ремесло (Химия) +10
Ремесло (Пустоход) +20	100	Умение	Ремесло (Пустоход) +10
Обыденное знание (Империум) +20	200	Умение	Обыденное знание (Империум) +10
Обыденное знание (Пространство Коронус) +20	200	Умение	Обыденное знание (Пространство Коронус) +10
Запретное знание (Псайкеры)	200	Умение	Запретное знание (Псайкеры)
Запретное знание (Варп)	200	Умение	Запретное знание (Варп)
Пилотирование (Летун) +20	200	Умение	Пилотирование (Летун) +10
Пилотирование (Звездолёт) +20	200	Умение	Пилотирование (Звездолёт) +10
Одарённый (Акробатика)	200	Умение	
Крепкое телосложение	200	Талант	
Обаяние +20	300	Умение	Обаяние +10
Дознание +20	300	Умение	Дознание +10
Учёное знание (Химия) +20	300	Умение	Учёное знание (Химия) +10
Последователь Шиамеша	500	Талант	Химпользование +20, Учёное знание (Химия) +20
Владение экзотическим оружием (любое друкхарское)	500	Талант	
Отчаянный пилот	500	Талант	Лов 40, Навык пилотирование
Мастер кулачного боя	500	Талант	БлижБой 45, Лов 40, Кулачный боец
Стена стали	500	Талант	Лов 35
Молниеносная атака	1000	Талант	Быстрая атака
Сила мучителя	1000	Талант	Сила через боль, Превосходство мучителя
Сверхъестественная Ловкость (x3)	1000	Особенность	БлижБой 45, Лов 40 Кулачный боец

КАРЬЕРНЫЙ ПУТЬ ВЕДЬМЫ

“Всё, что не предлагает совершенства недостойно внимания”.

- Аньялра, суккуб Засохшего Клинка

Тогда как высокие башни кабалов являются мозгом комморритского общества, арены культов ведьм – это бьющиеся, окровавленные сердца. Ведьмы часто занимают престижные места и величайшие личности, такие как легендарная Лелит Гесперакс, обладают огромной властью через покровительствующие кабалы. Но, прежде всего, каждый из этих индивидов является убийцей высочайшего уровня, и все остальные занятия второстепенны по сравнению с совершенствованием искусства смерти.

В Нексусе Теней величайшими аренами являются Кровавые ямы, построенные культом Засохшего Клинка. Ямы возвышаются над огромной зияющей пастью древнего сооружения, по которому Нексус распространился подобно гангрене. Чтобы утолить бесконечную жажду масс тёмных эльдар, ужасные зрелища резни ежедневно происходят на аренах.

Ведьмы культа – это развратные исполнители, танцующие на этой сцене с предельной грацией, без особых усилий убивая всевозможных экзотических и смертоносных существ и предлагая свои страдания другим сородичам на трибунах. Они владеют ошеломляющим разнообразием оружия, которое ясно демонстрирует извращённый гений оружейников друкхари: от цепей из лезвий до разрывающих сетей и странных перчаток с шипами. Но часто предпочитают элегантную простоту ножей, ибо с ними могут найти брешь в любой броне. Когда Засохший Клинок лавирует между ударами самых смертоносных врагов и потрошит их самыми деликатными и эффективными способами – это действительно представляет собой ошеломляющее зрелище, ужасное и завораживающее одновременно.

СТАРТОВЫЕ НАВЫКИ, ТАЛАНТЫ, ОСОБЕННОСТИ И СНАРЯЖЕНИЕ

Начальные навыки: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос), Химпользование (Инт), Уклонение (Лов), Бесшумный шаг (Лов), Языкознание (Эльдар) (Инт), Языкознание (Тёмный Эльдар) (Инт).

Начальные Таланты: Амбидекстр, Декаданс, Пугающий голос, Трудная Мишень, Владение оружием ближнего боя (Примитивное, Универсальное), Владение метательным оружием (Универсальное).

Начальные Черты: Обострённые чувства, Неимперский, Несравненная грация, Сила через боль, Не говори с чужаком, Погибель альдари.

Начальное снаряжение: Осколковый пистолет лучшего качества или осколочная сеть среднего качества; ведьмин нож лучшего качества или пронзатель среднего качества или бритвоцеп среднего качества; костюм ведьмы; микробусина; переводчик; отвратительный трофей или счётчик убийств; 2 дозы любого яда или 3 дозы любого боевого стимулятора; 2 эльдарские плазменные гранаты.

Схема улучшения характеристик воина-кабалита 1-го ранга

Характеристика	Простой	Средний	Тренированный	Предельный
Ближний бой	100	250	500	750
Дальний бой	250	500	750	1000
Сила	250	500	750	1000
Выносливость	500	750	1000	2500
Ловкость	100	250	500	750
Интеллект	250	500	750	1000
Восприятие	100	250	500	750
Сила воли	500	750	1000	2500
Общительность	250	500	750	1000

Ранг 1 Улучшения ведьмы

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Кутёж	100	Умение	
Лазание	200	Умение	
Обыденное знание (Война)	200	Умение	
Обман	200	Умение	
Пилотирование (Личное)	200	Умение	
Исполнитель (Любое)	200	Умение	
Языкознание (Высокий готик)	200	Умение	
Языкознание (Низкий готик)	200	Умение	
Выслеживание	200	Умение	
Амбидекстрия	200	Талант	Лов 30
Быстрое выхватывание	200	Талант	
Сопротивляемость (Страх)	200	Талант	
Крепкое телосложение	200	Талант	
Нокдаун	200	Талант	
Владение экзотическим оружием (любое друккарское) x2	300	Талант	
Владение кабалитским оружием	300	Талант	Тёмный эльдар

Ранг 2 Улучшения ведьмы

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Бдительность +10	100	Умение	Бдительность
Ремесло (Пустоход)	100	Умение	
Акробатика +10	200	Умение	Акробатика
Скрытность	200	Умение	
Ловкач	200	Умение	
Обман +10	200	Умение	Обман
Уклонение +10	200	Умение	Уклонение
Допрос	200	Умение	
Запугивание +10	200	Умение	Запугивание
Пилотирование (Личное) +10	200	Умение	Пилотирование (Личное)
Дрессура	200	Умение	
Подскок	200	Талант	Лов 30
Стальные Нервы	200	Талант	
Мгновенная реакция	200	Талант	Лов 40
Мастер Рукопашной	200	Талант	БлижБой 30
Верный удар	200	Талант	БлижБой 30
Владение экзотическим оружием (любое друкхарское)	300	Талант	
Парное оружие (Холодное)	400	Талант	
Ярость мучителя	500	Талант	Сила через боль

Ранг 3 Улучшения ведьмы

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Кутёж +10	100	Умение	Кутёж
Акробатика +20	200	Умение	Акробатика
Бдительность +20	200	Умение	Бдительность +10
Обаяние	200	Умение	
Химпользование +10	200	Умение	Химпользование
Ловкач +10	200	Умение	Ловкач
Запретное знание (Ксеносы)	200	Умение	
Допрос +10	200	Умение	Допрос
Запугивание +20	200	Умение	Запугивание +10
Бесшумный шаг +10	200	Умение	Бесшумный шаг
Ремесло (Химик)	200	Умение	
Разоружение	200	Талант	Лов 30
Презрение к слабакам	200	Талант	Сил 35, Сила Воли 35
Крепкое телосложение	200	Талант	
Уклонение +20	300	Умение	Уклонение +10
Медика	300	Умение	
Учёное знание (Химия)	300	Умение	
Неистовый натиск	300	Талант	БлижБой 35
Точный удар	300	Талант	БлижБой 40, Верный удар
Кулачный боец	300	Талант	БлижБой 35, Лов 35
Blademaster	300	Талант	БлижБой 30, Владение холодным оружием
Удар и отскок	500	Талант	Лов 40, Акробатика
Воля мучителя	700	Талант	Сила через боль

Ранг 4 Улучшения ведьмы

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Кутёж +20	100	Умение	Кутёж +10
Обыденное знание (Тёмные эльдары) +10	200	Умение	Обыденное знание (Война)
Обыденное знание (Пространство Коронус)	200	Умение	
Обыденное знание (Империум)	200	Умение	
Дознание	200	Умение	
Командование	200	Умение	Командование
Навигация (Наземная)	200	Умение	
Исполнитель (Любое) +10	200	Умение	Исполнитель (Любое)
Плечом к плечу	200	Талант	
Сопротивляемость (Психосилы)	200	Талант	
Обаяние +10	300	Умение	Обаяние
Выживание	300	Умение	
Изуверство	300	Талант	Презрение к слабакам, БлижБой 40
Владение экзотическим оружием (Любое) x2	500	Талант	
Кровавая Гончая	300	Талант	
Крепкое телосложение	300	Талант	
Парное оружие (Стрелковое)	300	Талант	
Молниеносные рефлексы	400	Талант	
Шаг в сторону	400	Талант	Лов 40, Уклонение
Стрельба от бедра	500	Талант	ДальнБой 40, Лов 40
Быстрая атака	500	Талант	БлижБой 35
Мощь мучителя	750	Талант	Сила через боль

Ранг 5 Улучшения ведьмы

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Лазание +10	100	Умение	Лазание
Ремесло (Химик) +10	100	Умение	Ремесло (Химик)
Ремесло (Пустоход) +10	100	Умение	Ремесло (Пустоход)
Обаяние +20	200	Умение	Обаяние +10
Обыденное знание (Тёмные эльдары) +20	200	Умение	Обыденное знание (Тёмные эльдары) +10
Скрытность +10	200	Умение	Скрытность
Грамотность	200	Умение	
Выслеживание +10	200	Умение	Выслеживание
Запретное знание (Паутина)	300	Умение	Запретное знание (Паутина)
Допрос +10	300	Умение	Допрос
Медика +10	300	Умение	Медика
Навигация (Паутина)	300	Умение	
Крепкое телосложение	300	Талант	
Сопротивляемость (Психосилы)	400	Талант	
Калечащий удар	500	Талант	БлижБой 50
Двойной удар	500	Талант	Лов 40, Парное оружие (Холодное)
Владение экзотическим оружием (Любое)	500	Талант	
Орлиный глаз	500	Талант	ДальнБой 35
Хирургическая точность	500	Талант	Медика, Инт 30
Мастер кулачного боя	500	Талант	БлижБой 45, Лов 40, Кулачный боец
Молниеносная атака	1000	Талант	Быстрая атака

Ранг 6 Улучшения ведьмы

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Обыденное знание (Пространство Коронус) +10	200	Умение	Обыденное знание (Пространство Коронус)
Обыденное знание (Империум) +10	200	Умение	Обыденное знание (Империум)
Запретное знание (Паутина) +10	200	Умение	
Запретное знание (Варп)	200	Умение	
Запретное знание (Ксеносы) +10	200	Умение	Запретное знание (Ксеносы)
Навигация (Наземная) +10	200	Умение	Навигация (Наземная)
Вождение (Скиммер)	200	Умение	
Учёное знание (Звери)	200	Умение	Учёное знание (Звери)
Учёное знание (Химия) +10	200	Умение	Учёное знание (Химия)
Техпользование	200	Умение	
Дознание +10	300	Умение	Дознание
Допрос +20	300	Умение	Допрос +10
Медика +20	300	Умение	Медика +10
Контратака	300	Талант	БлижБой 40
Сокрушительный удар	500	Талант	Сил 40
Изящная смертоносность†	500	Талант	БлижБой 40, Кулачный боец
Владение экзотическим оружием (Любое)	500	Талант	
Железная дисциплина	500	Талант	Сила Воли 30, Командование
Снайпер	500	Талант	ДальнБой 40, Орлиный глаз
Переливание боли	500	Талант	Сила через боль, Порча 10+
Стена стали	600	Талант	Лов 35
Величие мучителя	750	Талант	Сила через боль

†Этот талант, обычно предназначенный для NPC, описан на стр. ЧЧЧ **The Soul Reaver**.

Ранг 7 Улучшения ведьмы

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Кутёж +20	100	Умение	Кутёж +10
Лазание +20	100	Умение	Лазание +10
Акробатика +20	200	Умение	Акробатика +10
Командование +20	200	Умение	Командование +10
Обыденное знание (Война) +20	200	Умение	Обыденное знание (Война) +10
Вождение (Скиммер) +10	200	Умение	Вождение (Скиммер)
Грамотность +20	200	Умение	Грамотность +10
Навигация (Наземная) +20	200	Умение	Навигация (Наземная) +10
Бесшумный шаг +20	200	Умение	Бесшумный шаг +10
Одарёный (Акробатика)	200	Талант	
Скрытность +20	300	Умение	Скрытность +10
Навигация (Паутина) +10	300	Умение	Навигация (Webway
Пилотирование (Личное) +20	300	Умение	Пилотирование (Личное) +10
Психонаука	300	Умение	
Учёное знание (Химия) +20	300	Умение	Учёное знание (Химия) +10
Сопротивляемость (Жара)	400	Талант	
Сопротивляемость (Холод)	400	Талант	
Двойной выстрел	500	Талант	Лов 40, Парное оружие (Стрелковое)
Владение экзотическим оружием (Any	500	Талант	
Акимбо	500	Талант	ДальнБой 40, Парное оружие (Стрелковое)
Превосходство мучителя	1000	Талант	Сила через боль
Сверхъестественная Ловкость (x3)	1000	Особенность	ДальнБой 45, Лов 40, Кулачный боец

Ранг 8 Улучшения ведьмы

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Ремесло (Химик) +20	100	Умение	Ремесло (Химик) +10
Ремесло (Пустоход) +20	100	Умение	Ремесло (Пустоход) +10
Обыденное знание (Империум) +20	200	Умение	Обыденное знание (Империум) +10
Обыденное знание (Пространство Коронус) +20	200	Умение	Обыденное знание (Пространство Коронус) +10
Вождение (Скиммер) +20	200	Умение	Вождение (Скиммер) +10
Запретное знание (Псайкеры) +10	200	Умение	Запретное знание (Псайкеры)
Запретное знание (Псайкеры) +20	200	Умение	Запретное знание (Псайкеры)
Запретное знание (Варп) +10	200	Умение	Запретное знание (Варп)
Запретное знание (Варп) +20	200	Умение	Запретное знание (Варп) +10
Учёное знание (Звери) +10	200	Умение	Учёное знание (Звери)
Выживание +10	200	Умение	Выживание
Дрессура +10	200	Умение	Дрессура
Крепкое телосложение	300	Талант	
Безопасность	400	Умение	
Техпользование +10	400	Умение	Техпользование
Одарёный (Уклонение)	400	Талант	
Агония издалека	500	Талант	Вос 45, Орлиный глаз, Сила через боль
Владение экзотическим оружием (Любое) x2	500	Талант	
К демону в пасть	500	Талант	Железная дисциплина
Слухи	500	Талант	Инт 45, Общ 35
Последователь Шиамеша	750	Талант	Химпользование +20, Учёное знание (Химия) +20
Могучий разум	750	Талант	Сила Воли 30, Сопротивляемость (Психосилы)
Сила мучителя	1000	Талант	Сила через боль, Превосходство мучителя

НЕБЕСНЫЙ УЖАС

“Убивай с первого пролёта, без пробедлеинй, без колебаний. Наслаждайся знанием того, что враг умрёт раньше, чем поймёт, что случилось”

– Идрис Квн’Анвн, наёмник из тёмных эльдар

Эльдары утверждают, что овладели законами гравитации задолго до того, как человечество стало ходить на двух ногах. Правда это или нет, но дети Иши танцевали на ветру с тех пор, как скинули свою империю в бездну собственного порока. Тёмные родичи из Комморры используют гравитацию в самых порочных целях, во многом так же, как они делают со всеми своими сверхъестественными знаниями, искажая чудеса в садистских целях. Друкхари особенно наслаждаются полётами в бешеном темпе, убивая как убегающую добычу, так и соперников.

Нексус населён бесчисленными бандами геллионов, отвергающими власть кабалов ради порывов ветра, гуляющего между Костяными Шпилями и дворцом. Хотя эти анархисты и не принимают иерархию общества, но по-прежнему придерживаются его самого основного принципа – побеждает самый быстрый и свирепый. Кроме них в городе также есть те, кто делает ставку на скорость: пилоты разбойников кружат вокруг Кровавых ям на своих визжащих гравициклах, орошая арены и трибуны кровью в собственных воздушных сражениях. Эти безрассудные наездники могут направлять механических скакунов с непостижимой точностью, отрубая конечности или даже перерезая артерии ошеломлённых врагов. Самые талантливые садятся за штурвал истребителей Бритвокрыл, названных в честь быстрых и прожорливых птиц, которые иногда сопровождают ведьмаков-укротителей на поле битвы. Эти изящные корабли движутся со смертоносной грацией, сея боль и ужас.

Пустотные корабли тёмных эльдар действуют во многом так же, но в гораздо более грандиозном масштабе, проскальзывая бесшумно и незаметно к несчастной жертве. Известно, что пилоты этих кораблей выполняли манёвры, которые могли бы разорвать имперский корабль пополам и танцевали между смертоносными снарядами

макробатарей. Окутанные полями кромешной тьмы, эти корабли появляются из ниоткуда и так же быстро возвращаются, казалось бы, выходя на свет только чтобы причинить своим жертвам ужасный урон. Такой тактикой пилоты обескровливают гигантов до смерти, медленно разрушая защиту даже самых грозных кораблей, прежде чем оставить их искалеченные оболочки умирать от десяти тысяч порезов.

Несмотря на жестокость, тёмных эльдар иногда можно встретить в компании вольных торговцев, хотя только самые дерзкие отваживаются нанимать каких-либо ксеносов, не говоря уже о бессердечных и вероломных эльдарах. Те, кто командует наёмниками-друкхари, находят ценными быстрый ум и ещё более быстрые реакции своих зловещих подчинённых. На поверхности чужих миров, в небесах и даже в глубокой пустоте комморриты практикуют искусство убийства с одинаковым изяществом. И до тех пор, пока вольный торговец в состоянии платить великую и ужасную дань, он способен направлять их непостоянное внимание и клинки в другое место, отличное от собственной спины.

Требование: тёмный эльдар

Альтернативный ранг: Ранг 2 или выше (7000 опыта)

Основные требования: Ловкость 35, Пилот (Любой)

Дополнительные требования: ПИ должен иметь возможность отточить свои навыки пилотирования воздушного средства тёмных эльдар. Это могло произойти среди банд геллионов, летающих между шпилями; наездников на гравициклах, кружащихся над аренами; или даже элитных пилотов Бритвокрылов и пустотных кораблей.

КОСОЙ УДАР (ТАЛАНТ)
Passing Slash
Требования: Ближний Бой 35, Пилот (Любой)
Этот воин познал основы убийства на скорости на основе исчерпывающего личного опыта и ни за что не станет летать медленнее. Тем более медленнее своих незадачливых врагов!
Один раз за раунд, когда Исследователь пролетает в пределах 1 метра от противника в рамках Полного Движения, может провести **Сложный (-10) тест Пилотирования (Личный)** или **Тяжёлый (-20) тест Вождения (Скиммер)**, если ПИ управляет транспортным средством с открытой крышей. Если тест пройден, он может совершить Стандартную атаку ближнего боя в качестве Свободного действия. А также получает бонус +1 к урону за каждые две степени успеха.

УДАР В АРТЕРИЮ (ТАЛАНТ)
Arterial Strike
Требования: Ближний Бой 40, Косой удар
Этот персонаж овладел не только грубой техникой полёта, но и тонким искусством убивать во время него.
Исследователь может совершить Точечную атаку в ближнем бою вместо Стандартной атаки при использовании Косого удара.

Улучшения небесного ужаса

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Ремесло (Пустоход)	100	Умение	
Обыденное знание (Тёмные эльдары) +10	200	Умение	Обыденное знание (Тёмные эльдары)
Обман +10	200	Умение	Обман
Уклонение +10	200	Умение	Уклонение
Вождение (Скиммер)	200	Умение	
Запугивание +10	200	Умение	Запугивание
Пилотирование (Летун)	200	Умение	
Пилотирование (Личное) +10	200	Умение	Пилотирование (Личное)
Пилотирование (Звездолёт)	200	Умение	
Подскок	200	Талант	
Стальные Нервы	200	Талант	
Связи (Преступность)	200	Талант	
Мгновенная реакция	200	Талант	Лов 40
Владение экзотическим оружием (любое друкхарское)	300	Талант	
Вождение (Скиммер) +10	300	Умение	
Пилотирование (Личное) +20	300	Умение	Пилотирование (Личное) +10
Косой удар	300	Талант	БлижБой 35, Пилотирование (Любое)
Верный удар	400	Талант	БлижБой 30
Удар в артерию	500	Талант	БлижБой 40, Косой удар
Мастер Рукопашной	500	Талант	БлижБой 30
Одарёный (Пилотирование (Любое))	600	Талант	
Одарёный (Пилотирование (Любое))	600	Талант	
Отчаянный пилот	750	Талант	Лов 40, Пилотирование (Любое)

УЧЕНИК РЕМЕСЛЕННИКА ПЛОТИ

“Знания ценны, да, но ты не сможешь научиться вдохновению. Ты должен найти его сам. Должен вырвать его, окровавленное и бьющееся. И как только это сделаешь, как только оно окажется в твоих руках, ты сможешь начать создавать что-то действительно стоящее”.

– гомункул Анаста Скаине

Для тёмных эльдар искусство манипулирования так же, как и всё остальное – это вещь, которой обязательно нужно овладеть в совершенстве. Но только для того, чтобы использовать самыми порочными способами и успокоить Принца Излишеств, вечно терзающего чёрные души.

Гомункулы давно победили смерть тела, но души… ничто не силах преодолеть власть Слаанеш над бессмертной сущностью. Поэтому комморриты жаждут не боли тела, такие телесные муки поверхностны и неудовлетворительны, но разрушения самой души жертвы – только это приносит каплю облегчения. Тем не менее, до души легче всего добраться через тело, и поэтому тёмные эльдары посвятили своим прискорбным исследованиям тысячелетия. Для этих существ физиология – игрушка, которой можно манипулировать, извращать и ниспровергать.

Поначалу эльдары, выбирающие этот путь, становятся развалинами, жалкими существами, отдающие себя ужасным гомункулам для экспериментов. Они делают это в надежде положить конец вечному иссушению души, хотя никто не может сказать, удастся ли им это когда-нибудь, поскольку их искажённые формы непостижимы и ужасны. Развалины служат помощниками гомункулам, действуя как “руки”, поскольку их хозяева сами редко соизволят испачкаться в мирском труде над жертвами. Некоторые шепчутся, что величайшие из развалин, чьё вдохновение и порочность начинают соперничать с их начальством, и в самом деле становятся гомункулами, но никто не может сказать, правда это или нет. В конце концов, у гомункулов нет места для мятежных слуг.

Смертоносные и красивые ламеянки также владеют искусством тела, и этих придворных можно найти во внутренних кругах многих могущественных архонтов. В отличие от замкнутых гомункулов, исследующих множество тайных наук, ламеянки – мастера интриг и отравы, их языки и клинки несут в себе злобный яд, одинаково способный уничтожить любого, кто встанет на пути. Обученные в схоле Шаимеша, божества ядов, они являются несравненными мастерами своего дела.

Наконец, сами гомункулы являются величайшими и самыми бесценными из тех, кто изучает искусство создания плоти. Их яды могут уничтожить врага на клеточном уровне, нанося

крошечный и иссушающий урон, где бы он ни проходил. Их знание анатомии не имеет себе равных, и одним ударом они могут ломать кости, разрывать органы и рвать мышцы в идеальном порядке, что приводит к самой медленной и мучительной смерти. Кто может с уверенностью сказать, из какой ямы вышли эти существа, какая часть разума тёмных эльдар породила такой ужас? Что несомненно, так это то, что они здесь и что пламя их безумного желания никогда не погаснет, как бы глубоко они ни погружались в моря крови, ихора и желчи.

Требования: тёмный эльдар

Альтернативный ранг: Ранг 4 или выше (13 000 опыта)

Основные требования: Интеллект 40, Медика, Ремесло (Химик)

Дополнительные требования: ПИ имел возможность потренироваться в друкхарских способах лепки плоти, отравителя и алхимика, а также научился владеть обоюдоострым скальпелем извращенного исцеления и изысканного вреда, который приходит с началом этого тёмного и извилистого пути.

ВДОХНОВЕНИЕ МУЧИТЕЛЯ (талант)
Требования: Сила через боль, Хирургическая точность
Безумие полностью поглотило разум комморрита и из этого безумия исходит блеск, не имеющий себе равных по своей остроте и порочности.
Всякий раз, когда Исследователь получает Жетон Боли, то дополнительно получает бонус +10 к следующим тестам на основе Интеллекта до конца своего следующего хода. Если было получено три или более Жетонов, Исследователь может потратить очко Судьбы для получения черты Сверхъестественный Интеллект (x2) до конца встречи.

ИЗУВЕЧЕННОЕ ТЕЛО (особенность)
Требования: тёмный эльдар, Порча 30+.
Это извращённое существо зашло так далеко в искажении своего тела с помощью чудовищных аугментаций в погоне за новым удовольствием и болью, что даже другие порочные сородичи считают его безумным. Однако даже самый отвратительный образ, который он слепил из себя, не придаёт форме мерзкой душе внутри, и поэтому она всегда стремится создавать новые и более чудовищные вещи.
Исследователь получает Черты: Природная броня (2) и Ядовитое. Становится невосприимчивым к воздействию болезней, ядов, токсических эффектов и не получает никакой пользы от боевых стимуляторов любого рода. Кроме того, Исследователь получает одно дополнительное **Мерзкое Удовольствие** (см. стр. ЧЧЧ) по своему выбору (он по-прежнему может получить только один Жетон Боли за действие или бездействие, за исключением случаев, когда это продиктовано индивидуальными Мерзкими Удовольствиями).

Улучшения ремесленника плоти

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Техпользование	100	Умение	
Ремесло (Оружейник)	100	Умение	
Ремесло (Оружейник) +10	100	Умение	Ремесло (Оружейник)
Ремесло (Химик) +10	100	Умение	Ремесло (Химик)
Ремесло (Химик) +20	200	Умение	Ремесло (Химик) +10
Запугивание +20	200	Умение	Запугивание +10
Медика +10	200	Умение	Медика
Медика +20	200	Умение	Медика +10
Ортопраксия	200	Талант	
Презрение к слабакам	200	Талант	Сил 35, Сила Воли 35
Сопротивляемость (Психосилы)	200	Талант	
Переливание боли	200	Талант	Сила через боль, Порча 10+
Запретное знание (Паутина)	300	Умение	
Техпользование +10	300	Умение	Техпользование
Техпользование +20	300	Умение	Техпользование +10
Владение экзотическим оружием (любое друкхарское)	300	Талант	
Крепкое телосложение x4	300	Талант	
Хирургическая точность	400	Талант	Инт 40, Медика
Сокрушительный удар	500	Талант	Сил 40
Долг превыше смерти	500	Талант	Сила Воли 40
Вложенное знание	500	Талант	Инт 40
Мастер хирургеон	500	Талант	Медика +10
Вдохновение мучителя	500	Талант	Сила через боль, Хирургическая точность
Парное оружие (Холодное)	500	Талант	БлижБой 35, Лов 35
Изувеченное тело	900	Особенность	Сила через боль, Порча 30+
Многорукое	1000	Особенность	Изувеченное тело, Порча 35+

ИНКУБ-ИНИЦИАТ

“Почему я сражаюсь? Глупый вопрос. За столетия битв я избавился от всего, кроме самого конфликта. Я сражаюсь, потому что война - это всё, чем я являюсь”.

– Валстран Роковой Клинок, инкуб

Инкубы – это первые, последние и единственные воины-убийцы, посвящающие себя этой стороне насилия настолько полно, что избегают интриг и политики своих тёмных собратьев. Под руководством управляющих храмами иерархов, инкубы ведут жизнь жестокого аскетизма, отказывая себе во всём ради оттачивания навыков и дисциплины. Говорят, что среди друкхари только инкубы держат слово – настолько они связаны неумолимым кодексом.

Хотя посторонний может ошибочно принять абсолютную преданность инкубов за благочестие или моральный ориентир, эти хладнокровные убийцы отвергают такие вещи так же, как и любой из их вида. Их честь бессердечна, и они не испытывают ни сострадания, ни уважения к врагам, которых так умело убивают в бесконечном стремлении к совершенству. Они, как и любой коварный архонт или развратный гомункул, являются истинными тёмными эльдарами, и кровь тех, кто забыл этот факт, течёт по страницам истории.

Чтобы стать инкубом, тёмный эльдар должен пройти путь бритвы. Очень немногие выживают, преодолевая ужасные испытания. Инициат должен снова и снова заявлять право на свою жизнь, убивая других учеников перед железными статуями Кхейна, эльдарского бога войны, которые украшают каждое из обсидиановых святилищ. Пробившись сквозь бесчисленные ряды претендентов, инкуб должен завоевать место в храме, забрав жизнь старшего воина, полноценного инкуба, чьи доспехи может забрать после жестокой битвы.

Даже это достижение просто знаменует собой новый этап обучения. Одержав победу над более опытным инкубом, претендент должен найти столь же смертоносного врага – аспектного воина из мира-корабля. Инкуб должен полностью победить свою цель – сначала в поединке, а затем ритуально разбить и осквернить камень души, превратив его в так называемый “мучитель”. Только после этого обучение считается завершённым и ему разрешается присоединяется к рядам опытных убийц ордена.

Инкубы традиционно владеют большими двуручными мечами, называемыми клейвами, которые считают вершиной оружия. Только самые умелые воины, носящие титул клайвекс, владеют оружием, известным как демиклейвы – одноручные парные версии клейва, которые могут быть объединены в массивный и разрушительный двуручный меч.

Эти воины стоят так же высоко над своими подчинёнными, как инкуб стоит над обычным сбродом. Их мастерство таково, что некоторые, кто видел их в бою, утверждают, будто бы они обладают какими-то мистическими способностями. Конечно, мало кто видел их смертоносные таланты и выжил.

Требования: тёмный эльдар

Альтернативный ранг: Ранг 6 или выше (21 000 опыта)

Основные требования: Ближний Бой 45, Сила Воли 35

Дополнительные требования: ПИ имел возможность обучаться искусству инкубов в одном из их обсидиановых святилищ в городах Паутины.

УБИЙСТВЕННЫЙ НАТИСК (ТАЛАНТ)

Требования: Ближний Бой 45, Боевая ярость, Мастер клинка, Неистовство

Этот Исследователь в бою впадает в холодную ярость, его разум обретает кристальную ясность подобно эпицентру в буре кровопролития, разрастающейся вокруг него.

Исследователь может войти в Неистовство в качестве Свободного действия при выполнении Натиска. Всякий раз, когда Исследователь наносит удар в ближнем бою в этом состоянии, то может использовать Жетон Боли. Если Жетон потрачен, то ПИ может использовать любое из следующих действий до конца следующего хода (вместо того, чтобы ограничиваться только “Атакой всеми силами” и продвижением к ближайшему противнику): Прицеливание, Точечная атака, Натиск, Двойной удар, Финт, Манёвр, Оглушение и Быстрая Атака.

МАСТЕР ДУЭЛЯНТ (ТАЛАНТ)

Требования: Ближний Бой 40, Стена стали.

Этот воин пережил бесчисленные смертельные поединки и усвоил горькие уроки, которые могут преподать только такие сражения, найдя победу в забрызганной крови побеждённых.

Один раз за раунд, когда Исследователь успешно парирует атаку противника, он может провести Встречную проверку Ближнего Боя против врага. Если проверка пройдена, то противник получает штраф -10 на все тесты Ближнего Боя для парирования или атаки Исследователя до конца следующего раунда. Если Исследователь выигрывает с четырьмя или более степенями успеха, он обезоруживает противника, заставляя того бросить оружие, которое тот использовал для атаки.

Экзотическое оружие инкубов

Название	Класс	Дальноб	Скоростр	Урон	Бронеб	Обойма	Перез	Особен	Вес	Доступн
Клейв †	Ближ	-	-	1d10+8 Э	8	-	-	Сил поле	9 кг	Почти уник
Демиклейв	Ближ	-	-	1d10+4 Э	8	-	-	Сил поле, соединяется † †	9 кг	Уник
† † Объединённый демиклейв †	*Ближ*	-	-	*1d10+12 Э*	*8*	-	-	*Сил поле, громоздкое*	*18 кг*	*Уник*
Кровокамень	Ручн	10м	S/-/-	1d10+3 Э	7	нет	нет	Зажигат, надёж	3 кг	Уник

† Это оружие нужно держать двумя руками

Улучшения инкуба-инициата

Улучшение	Стоимость	Тип	Требования
Обыденное знание (война) +10	200	Умение	Обыденное знание (война)
Обыденное знание (война) +20	200	Умение	Обыденное знание (война) +10
Бой вслепую	200	Талант	Вос 30
Химическое оскопление	200	Талант	
Контратака	200	Талант	БлижБой 40
Неистовый натиск	200	Талант	БлижБой 35
Яростный Натиск	300	Талант	
Мастер Клинков	200	Талант	БлижБой 30, Владение холодным оружием
Сокрушительный удар	300	Талант	Сил 40
Двойной удар	300	Талант	Лов 40, Парное оружие (холодное)
Неистовство	300	Талант	
Боевая Ярость	400	Талант	Неистовство
Стена стали	400	Талант	Лов 35
Владение экзотическим оружием (Клейв)	500	Талант	БлижБой 50
Железная Челюсть	500	Талант	Вын 40
Мастер дуэлянт	500	Талант	БлижБой 40, Стена стали
Переливание боли	500	Талант	Сила через боль, Порча 10+
Каменная кожа	500	Талант	Вын 40
Владение экзотическим оружием (Кровокамень)	600	Талант	Сила Воли 40
Владение экзотическим оружием (Демиклейв)	600	Талант	БлижБой 55
Молниеносная атака	600	Талант	Быстрая атака
Величие мучителя	750	Талант	Сила через боль
Убийственный натиск	100	Талант	БлижБой 50, Боевая Ярость, Мастер Клинков, Неистовство

АРСЕНАЛ ТЕМНЫХ ЭЛЬДАР

“В галактике нет ничего прекраснее, чем найти новый способ убивать”.

– Вис Хуан, архонт Шепчущей Смерти

Тёмные эльдары известны огромным количеством причудливых и творческих способов нести смерть и боль остальной галактике, и они постоянно ищут новые и изобретательные способы расширить этот арсенал. В обществе, управляемом прихотями капризных и безжалостных повелителей, способы убийства варьируются от “считающихся модными” среди знати в определённое столетие, до практичных, до которых опускаются борющиеся за выживание простоэльдары.

Этот раздел служит двум целям. Первая заключается в предоставлении арсенала подходящего оружия и доспехов для игроков за друкхари или просто ищущих элегантный или экзотический способ убийства. Кроме того, он должен служить прикладным материалом для NPC тёмных эльдар, с подробным описанием всевозможного необычного оружия, которое может быть использовано против Исследователей во время приключения.

ДОСТУПНОСТЬ

Список доступности оружия полезен для определения начального снаряжения комморрита или для получения товаров в Нексусе или даже в самом Тёмном Городе. За пределами Нексуса, Комморры или другого убежища друкхари, боевое снаряжение тёмных эльдар найти значительно сложнее. Поэтому уменьшите доступность всех предметов в этом разделе на четыре шага — Обычный предмет становится Очень редким, в то время как Редкий предмет становится Уникальным. Предметы Очень Редкой, Чрезвычайно Редкой, Почти Уникальной и Уникальной доступности должны рассматриваться как Уникальные, если они вообще должны быть доступны.

НОВЫЕ СВОЙСТВА ДРУКХАРСКОГО ОРУЖИЯ

КАЛЕЧАЩЕЕ (X) (CRIPPLING)

Особенно жестокое или смертоносное оружие иногда включает в себя такие вещи, как шипы или осколки, которые остаются в ранах жертв и причиняют им сильную боль или даже медленно убивают. Когда цель получает хотя бы один урон (после уменьшения Бронёй и бонусом Выносливости) от оружия с таким свойством, она считается “Искалеченной” на оставшуюся часть столкновения или до тех пор, пока не исцелится от всех повреждений. Если “Искалеченный” персонаж совершает более Полудействия за один ход, то получает Резаный урон, равный числу в скобках (X). Этот урон не уменьшается Бронёй или бонусом Выносливости.

РАЗЯЩЕЕ (X) (FELLING)

Предназначенное для прокалывания и нанесения увечий, разящее оружие способно свалить даже самых могущественных врагов. Если оружие попадает, то игнорирует количество уровней Сверхъестественной Выносливости, которыми обладает цель, равное числу в скобках. Например, Разящее (1) оружие игнорирует преимущества Сверхъестественной Выносливости (x2) и уменьшит преимущества Сверхъестественной Выносливости (x3) на один множитель.

ПРОВЕРЕННОЕ (X) (PROVEN)

Такое оружие всегда наносит значительные повреждения и считает любой бросок кубика на урон, меньшего, чем значение в скобках, как если бы это было именно это число. Например, Проверенное (4) оружие рассматривает любой бросок кубика 1, 2 или 3 как 4 для расчета урона цели.

БРИТВЕННОЙ ОСТРОТЫ (RAZOR-SHARP)

Режущая кромка этого оружия может проскользнуть сквозь самую совершенную броню, как если бы это была примитивная жесть. При броске на атаку этим оружием, если бросок приводит к двум или более степеням успеха, удвойте Пробиваемость оружия для этой атаки.

ОРУЖИЕ ДАЛЬНЕГО БОЯ

“Безупречный выстрел; хирургический по своей точности, артистичный по наносимой ране и великолепно садистский по времени. Несчастное создание не могло знать, насколько близка была смерть”

– Сарик Хесхак, заметка в списке убийств

В то время как большинство комморритов являются непревзойдёнными бойцами ближнего боя, многие предпочитают убивать на расстоянии, часто из чувства самосохранения или презрения к врагам. Даже те, кто предпочитает фурор ближнего боя, часто склонны брать с собой в бой какое-нибудь оружие, чтобы застрелить тех, кто убегает, или нанести последнее оскорбление противнику, недостойному работы ножом.

Многочисленное и разнообразное оружие тёмных эльдар столь же жестоко и злобно по своей сути, как и их хозяева, начиная от отравленных игл винтовки и заканчивая полным уничтожением, наносимым тёмным копьём.

ОРУЖИЕ КАБАЛИТОВ

Осколковое оружие (SPLINTER WEAPONS)

Осколковое оружие стреляет осколками кристалла, используя мощный магнитный импульс. Эти осколки покрыты невероятно ядовитыми и быстродействующими токсинами, обеспечивающие мучительную смерть или выведение из строя потенциального раба. Излюбленным оружием воина-кабалита является осколочная винтовка, также часто прикрепляемая к бортам транспортников, таких как рейдер или веном. Аналогичный пистолет – элегантное оружие, любимое наёмными убийцами и уличными бойцами по всей Комморре и Нексусу Теней; несмотря на то, что он предназначен для точных выстрелов с близкого расстояния, токсины внутри его резервуара не менее смертоносны. Некоторые друкхари настолько очарованы искажёнными гримасами агонии, вызываемыми их оружием, что используют и более крупное и мощное осколковое оружие. Среди них – карабин, любимый бичевателями и истиннрождёнными, а также осколочная пушка, способная одним залпом скосить целую толпу паникующей добычи.

Большинство осколочных орудий снабжены бритвенноострыми лезвиями, служащими как украшением, так и штыком. Осколочный пистолет с такими лезвиями может рассматриваться как мононож, в то время как осколочная винтовка или карабин как монокопьё (см. стр. 136 **ОКП ROGUE TRADER** v1.23 оружие ближнего боя со свойством “Примитивное”).

Таблица 4-2: Оружие кбалитов

Название	Класс	Дальноб	Скоростр	Урон	Бронеб	Обойма	Перез	Особен	Вес	Доступн
Осколовый карабин †	Лёгк	60м	S/3/5	1d10+2 Реж	3	200	2 Пол	Шквал, Токсич	3 кг	Скудн
Осколковая пушка †	Тяж	110м	-/-/10	1d10+5 Реж	4	300	3 Пол	Разрыв, Токсич	15 кг	Редк
Осколовый пистолет †	Пист	50м	S/3/-	1d10+2 Реж	3	120	2 Пол	Токсич	1 кг	Обыч
Осколковая винтовка †	Лёгк	80м	S/3/5	1d10+2 Реж	3	200	2 Пол	Токсич	2,5 кг	Средн
Гранаты										
Эльдарская плазменная граната	Метат	БВ x3	S/-/-	1d10+2 Энерг	4	-	-	Взрыв (4), Шок	0,5 кг	Обыч
† У этого оружия есть дополнительные правила, см. описание										

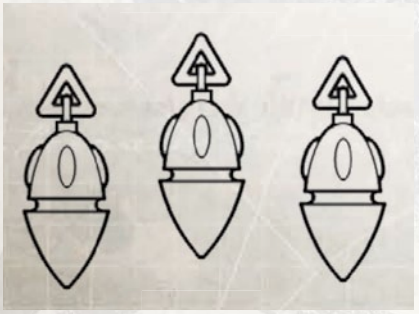
Таблица 4-3: Экзотическое стрелковое оружие тёмных эльдар

Название	Класс	Дальноб	Скоростр	Урон	Бронеб	Обойма	Перез	Особен	Вес	Доступн
Бласт-пистолет	Пист	20м	S/-/-	2d10+5 Взр	16	6	3 Пол	Разящ (1), Проверен (2)	2 кг	Редк
Бластер	Лёгк	60м	S/-/-	2d10+10 Взр	16	18	3 Пол	Разящ (1), Проверен (3)	4 кг	Редк
Тёмное копьё	Тяж	140м	S/-/-	2d10+16 Взр	16	36	4 Пол	Разящ (1), Проверен (4)	16 кг	Очень редк
Другое экзотическое оружие										
Дезинтеграторная пушка	Тяж	140м	-/-/5	1d10+12 Энерг	12	30	4 Пол	-	30 кг	Очень редк
Тепловая пика †	Лёгк	50м	S/-/-	1d10+15 Энерг	15	10	2 Пол	Точное	6 кг	Очень редк
Гексвинтовка †	Лёгк	18м	S/-/-	1d10+1 Ударн	2	1	3 Пол	Точное, Разящ (2)	5 кг	Уник
Пистолет-разжижитель †	Лёгк	20м	S/-/-	2d10+1 Ударн	Спец	2	2 Пол	Зажиг, Токсич	4 кг	Чрезвыч редк
Гранатомёт фантазм	Лёгк	30м	S/2/-	-	-	6	6 Пол	-	4 кг	Редк
Шреддер	Лёгк	60м	S/-/-	2d10+5 Реж	2	12	2 Пол	Надёж, Взрыв (3), Разрыв	2 кг	Редк
Пистолет «Жало»	Пист	30 м	S/-/-	1d10+2 Реж	3	18	2 Пол	Разящ (1), Токсич	1 кг	Чрезвыч редк

† У этого оружия есть дополнительные правила, см. описание

Осколочные пушки часто оснащены суспензорами и антигравитационными стабилизаторами, позволяющими высокомобильным воинам более эффективно использовать их в движении или держать нацеленными на цель в течение более длительного периода времени. Осколочная пушка с этими улучшениями имеет доступность Очень редкое, но это компенсируется получаемой особенностью Автостабилизация.

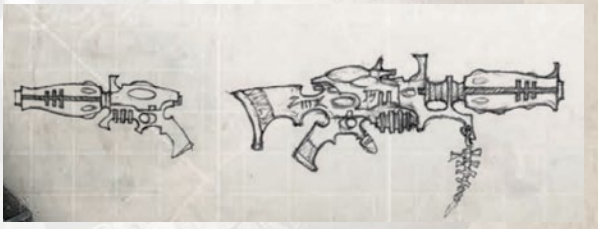
Эльдарские плазменные гранаты (ELDAR PLASMA GRENADES)



Эльдары давно усовершенствовали использование плазмы в оружии, создав более стабильные и безопасные в использовании устройства. Примером тому служат их плазменные гранаты — там, где человеческие плазменные боеприпасы полагаются на нестабильную и разрушительную природу неудерживаемой плазмы, плазменные гранаты эльдар высвобождают точный импульс тепла и электромагнитной силы, который не только обжигает, но и дезориентирует противников.

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

Оружие тёмного света (DARKLIGHT WEAPONS)

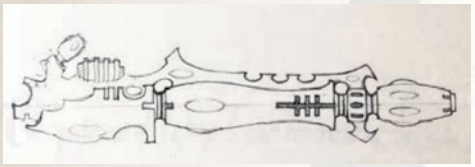


Никогда не ограничиваясь тем, что низшие существа считают естественным законом физики, друкхари используют мощное оружие, производящее поток когерентного, ненасытного света, извлекаемого из сердец чёрных дыр и других смертоносных небесных явлений. При контакте с истинной материей Вселенной тёмный свет детонирует, оставляя только тлеющее запустение. Это вещество настолько летучее, что при каждом выстреле используются мельчайшие доли микрограмма, поскольку любое большее количество может привести к неисчислимым разрушениям, а каждая защитная ячейка содержит только мельчайшую частичку тёмного света, запертую в мощных защитных полях. Даже смотреть на тёмный свет невооружённым глазом – значит навсегда оставить шрам на глазах от его невозможного сияния и мерзкого свечения.

Комморриты используют множество

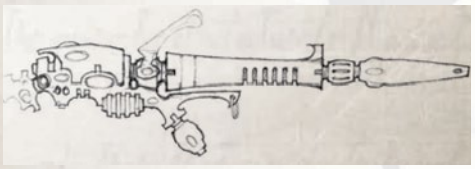
видов оружия с тёмным светом, в том числе колоссальные торпеды ужасающей мощности, но наиболее распространенными являются портативные устройства, способные наносить жестокие и точные разрушения: бластерный пистолет, бластер и тёмное копьё. Любой из них может пробить самую прочную броню и нанести ужасные раны живой плоти, поскольку крошечные частицы тёмного света создают большие бреши в материи, к которой прикасаются.

Дезинтеграторная пушка (DISINTEGRATOR CANNON)



Используя крошечные количества плазмы, украденной у порабощённых солнц, пушка представляет собой сложное оружие, остающееся холодным на ощупь, несмотря на кипящую внутри энергию, даже после продолжительного обстрела. Дезинтеграторные пушки чаще всего встречаются на транспортных средствах, таких как рейдеры и опустошители.

Тепловая пика (HEAT LANCE)



Эти мощные устройства сочетают в себе фокусировку и точность лазерного оружия с обжигающей мощью мельты. Данное оружие способно расплавлять броневые пластины с большего расстояния, чем большинство аналогичных мельтаганов других рас и с высокой точностью лазерного оружия.

Тепловое копьё удваивает Бронебойность при стрельбе по целям, находящимся на Короткой дистанции и ближе.

Гексвинтовка (HEXRIFLE)

Тысячи лет назад Комморраг испытал моровое поветрие необычной природы. В то время как сама чума давно остановлена, образцы болезни всё ещё существуют во флаконах в лабораториях гомункулов и используются для создания оружия. Хотя каждая гексвинтовка уникальна и создан персонально для гомункула, они по существу действуют одинаково. Кристаллические цилиндры, содержащие мельчайшее количество болезни, выстреливаются из винтовок, разбиваются при ударе и подвергают цель воздействию чумы. Для всех, кроме самых выносливых жертв, этого кратковременного воздействия достаточно, чтобы чума начала свою мерзкую работу, превращая плоть и кости в стекло и оставляя прозрачную, безупречную статую там, где когда-то было живое существо.

Любое живое существо (но не демоны или машины), получившее одно или несколько ранений от гексвинтовки после уменьшения Бронёй и бонусом Выносливости, должно немедленно пройти **Тяжёлый (-20) тест на Выносливость**. В случае провала жертва немедленно утрачивает поражённую часть тела, поскольку она превращается в стекло, и испытывает все обычные эффекты потери конечности (включая смерть, если поражённой частью тела является голова или туловище). Если персонаж проваливает этот тест с тремя или более степенями, то сразу умирает, поскольку всё его тело поражается кристаллической чумой. Если персонаж сжигает очко Судьбы, чтобы пережить такую кончину, то он кристаллизуется лишь частично и теряет сознание на 1d10 +5 минут, пока тело чудесным образом борется с болезнью.

Пистолет-разжижитель (LIQUIFIER GUN)

Эта причудливая химера из капилляров и трубок проецирует поток высококоррозионных жидкостей расплавляющих всё, к чему прикоснётся. Обычно это оружие носят гротески, развалины и другие слуги гомункулов. Чаще всего оно подпитывается разъедающим ихором, который у таких существ вместо крови. Разрушения полностью зависят от того, сколько жидкости попадает на цель.

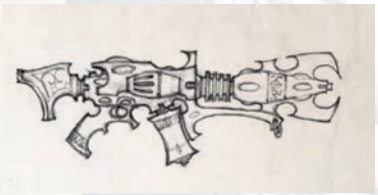
Не являясь формально огнемётом, пистолет-разжижитель функционирует почти точно так же, включая вероятность поджога. Он отображает массу едкой жидкости, попавшей на цели и продолжающей разъедать плоть и броню, и, таким образом, наносить 1d10 Ударного урона со свойством Токсичное, вместо Огненное. Бронебойность пистолета-разжижителя увеличивается на 2 за каждую степень провала в тесте на Ловкость – чем хуже результат, тем большее количество кислоты попадает в цель и, следовательно, тем быстрее она разъедает любую броню.

Пистолет-разжижитель, встроенный в чудовище тёмных эльдар, таких как развалина или перешитый дрейк, никогда не нуждается в перезарядке. Но наносит своему пользователю не уменьшаемый Бронёй или бонусом Выносливости 1d5 Ударного урона за каждый выстрел, поскольку извергает токсичное вещество, которое в теле носителя вместо крови.

Гранатомёт "Фантазм" (PHANTASM GRENADE LAUNCHER)

Это оружие выпускает залпы крошечных взрывоопасных дисков, испускающих туман психотропных паров, даже незначительное вдыхание которых может вызвать ужасные кошмары. Любой, кто находится в пределах 10 метров от точки попадания этих гранат, должен пройти **Сложный (-10) тест на Выносливость** или выполнить бросок по **таблице 10-4: Шок** стр. 338 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**, добавив дополнительные +10 к результату за каждую степень провала в тесте. Гранатометы Фантазм никогда не могут быть заряжены другими типами гранат.

Шреддер (SHREDDER)



Шреддер высвобождает расширяющуюся сетку из моноволокон с крошечными шипами по всей длине. Сетка опутывает жертву и разрезает на части, пока она пытается освободиться.

Пистолет «Жало» (STINGER PISTOL)

Пистолет «Жало» стреляет тонкими иглами, смазанными ужасающе смертоносными токсинами.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

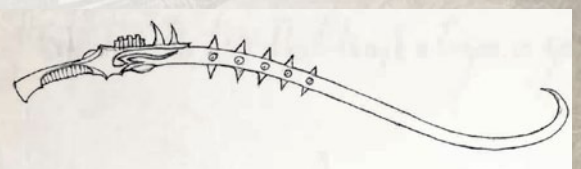
"Прикосновение холодной стали к тёплой плоти – это божественный дар, ощущение, не имеющее себе равных во всем существовании по своей чистоте и простоте. Я глубоко впитала его отголоски на большом количестве противников, чем мне хотелось бы сосчитать, но никогда не испытывала его сама. Будете ли вы первым, кто подарит мне этот опыт, или мне снова придётся ощущать этот дар опосредованно?"

– приписывается Лелит Гесперакс

Момент, когда смотришь умирающему врагу в глаза, высоко ценится среди тёмных эльдар, и хотя для достижения самого момента могут быть использованы всевозможные уловки и хитрости, акт убийства считается одним из самых интимных вещей, которые могут разделить два индивидуума. Встретиться лицом к лицу с врагом в ближнем бою рассматривается большинством друкхари как самый простой способ хорошо напитаться, и улицы Комморры обагрены кровью тех, кто оказался слишком слаб, чтобы поддерживать жестокую петлю параноидального мышления садистского голода.

Однако для богатых и могущественных комморритов простые клинки – детские игрушки. Отравленные лезвия, пропитанные некроэликсирами и ядовитыми мазями, когти и плети, излучающие злобную энергию, а также более эзотерические устройства – всё это являются любимыми орудиями убийства и символами власти.

Агонизатор (AGONISER)



Это исключительно сложное оружие ближнего боя подавляет чувства цели и может даже нанести долгосрочный ущерб центральной нервной системе из-за сильной боли. Агонизаторы бывают самых разных

Таблица 4-4: Экзотическое холодное оружие тёмных эльдар

Название	Класс	Дальноб	Урон	Бронеб	Особен	Вес	Доступн
Плеть агонизатор †	Холод	3 м	1d10+3 Энерг	6	Гибк, Сил поле, Разрыв, Шоков	2 кг	Редк
Коготь агонизатор †	Холод	-	1d10+4 Энерг	7	Сил поле, Разрыв, Шоков	2 кг	Редк
Электрокоррозийный кнут †	Холод	3 м	1d10+4 Реж	8	Гибк, Шоков	2 кг	Редк
Перчатка плоти †	Холод	-	1d10+3 Реж	2	Токсич, Несбалан	5 кг	Чрезвыч редк
Адская глефа †	Холод	-	1d10+5 Реж	3	Бритв остроты	4 кг	Скудн
Клинок-иссушитель †	Холод	-	1d10+3 Реж	7	Сбалан, Разящ (1), Сил поле	3 кг	Уник
Перчатки гидры †	Холод	-	1d10+2 Реж	2	Разрыв	1,5 кг	Очень редк
Пронзатель †	Холод	-	1d10+3 Реж	3	Бритв остроты	2 кг	Редк
Мыслефазовая перчатка †	Холод	-	1d10+3 Ударн	0	-	4 кг	Очень редк
Бритвоцеп	Холод	3 м	1d10+2 Реж	3	Гибк, Бритв остроты	3 кг	Редк
Клыки опустошителя †	Холод	-	2d5 Реж	2	Разящ (1), Разрыв, Токсич	1 кг	Чрезвыч редк
Осколочная сеть †	Холод/ Метат	5 м	2d5 Реж	1	Гибк, Обездвиж, Калеч (1d5), Шоков	3 кг	Редк
Ядовитый клинок	Холод	-	1d10+4 Реж	2	Сбаланс, Разящ (1), Шоков	2 кг	Чрезвыч редк
Ведьмин нож †	Холод	-	1d10 Реж	3	Бритв остроты	0,5 кг	Скудн
† У этого оружия есть дополнительные правила, см. описание							

форм, наиболее распространёнными из которых являются кнуты и цепы с колючками, хотя также предпочтительны перчатки с когтистыми пальцами. Агонизаторы лучшего качества также наносят постоянный 1d5 урона Восприятию в дополнение к другим эффектам всякий раз за каждый критический урон живому существу.

Электрокоррозийный кнут (ELECTROCORROSIVE WHIP)

Электрокоррозионный хлыст представляет собой хлещущий язык из пропитанного ядом полимера с мощным нейроэлектрическим генератором в рукоятке. Малейшее прикосновение чрезвычайно болезненно и оставляет врагов истощёнными и ослабленными как токсином, так и электрическим током.

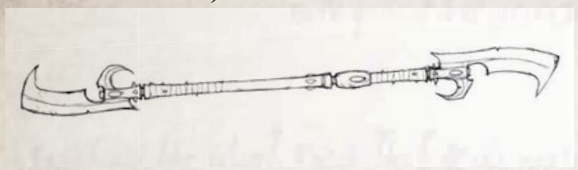
Любое существо, получившее один или несколько повреждений от хлыста, после уменьшения Бронёй и бонусом Выносливости, также получает 1d10 урона Силе.

Перчатка плоти (FLESH GAUNTLET)

Когтистая перчатка, снабженная слишком большим количеством похожих на шприц шипов и наполненных сывороткой флаконов. Перчатка может вводить мощные стероиды, вызывающие быстрый, неестественный и неконтролируемый рост. Жертва буквально перерастает собственную кожу, разрываясь на части в беспорядке струящейся, вздымающейся материи и оставляя немногим больше, чем кучу дергающихся мышц, разорванной кожи и раздробленной кости. Смертоносность оружия вряд ли компенсируется тем фактом, что после каждого использования многим моделям требуется короткий промежуток времени для подготовки новой партии стероидов.

Любое существо, не прошедшее тест на Выносливость, получает 2d10+5 Резаного урона, игнорирующего Броню и бонус Выносливости, вместо обычного 1d10 Ударного урона, поскольку его тело быстро расширяется и разрывается на части. Минусом перчатки является то, что её нельзя заправить иным ядом из **Спектра токсинов**. Наконец, после проведения теста на Выносливость, перчатка из плоти должна быть повторно откалибрована, чтобы выпустить больше своего мерзкого варева. При истощении заряда, она теряет свойство Токсичное до тех пор, пока владелец не потратит Полуействие, чтобы успешно пройти **Ординарный (+10) тест на Хим- или Техпользование**.

Адская глефа
(HELLGLAIVE)



Эти длинные обоюдоострые алебарды являются излюбленным оружием геллионов, использующие крюки на каждом конце, чтобы огибать углы и преодолевать препятствия, в то время как широкие наконечники и отличный баланс каждой глефы помогают геллионам сохранять устойчивость в полёте. В качестве оружия они не менее полезны — баланс и острые как бритва лезвия позволяют искусному геллиону поражать нескольких врагов с каждым проходом.

Глефы предназначены для использования в качестве двуручного оружия с парой поражающих концов. Таким образом, персонаж, владеющий данным оружием в двух руках, всегда считается вооруженным парным оружием с его профилем (по одному в каждой руке) и следует всем правилам боя с двумя видами оружия, приведённым на стр. 281 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**. Кроме того, оружие даёт владельцу бонус +10 на пилотирование (личное) скайбордом.

Клинок-иссушитель
(HUSK BLADE)

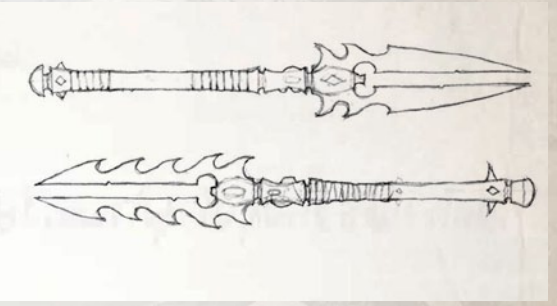
Выглядящее так, как будто оно сделано из потрескавшейся и изъеденной кости, иссушающий клинок оставляет слабые дымные следы, проходя по воздуху, и мгновенно испаряет любую влагу, которая соприкасается с его лезвием. Жертвы, порезанные или заколотые таким клинком, превращаются сначала в сморщенные трупы, а потом за считанные мгновения в пыль. И даже те, кому посчастливилось получить лишь скользящий удар, обнаруживают, что это смертоносное оружие лишает их большей части жизненных сил.

Любое живое существо, получившее одну или несколько ран от клинка, после уменьшения Бронёй и бонусом Выносливости, также получает 2d10+5 урона Выносливости. Любое живое существо, получившее критический урон немедленно погибает, почти мгновенно превращаясь в пыль.

Перчатки гидры
(HYDRA GAUNTLETS)

Это диковинное оружие, как говорят, было выковано за пределами хрупких границ реальности, в каком-то странном и отдалённом уголке мироздания. Лезвия на каждой перчатке выращены из странного кристаллического вещества, которое постоянно обновляется, прорастая новыми лезвиями взамен сломанных или затупленных. Их всегда надевают только парами, и хотя теоретически одну из них можно было бы использовать в одиночку, это было бы и грубо, и гораздо менее эффективно. Когда персонаж, оснащённый парой перчаток гидры, совершает “Атаку всеми силами», то может потратить Реакцию на дополнительную атаку каждой перчаткой гидры за каждые три степени успеха в первоначальном тесте на Ближний Бой.

Пронзатель
(IMPALER)



Пронзатель сам по себе ничем не примечателен – простое короткое копьё с двумя лезвиями, которые можно глубоко вонзить в тело жертвы. Пронзатели редко используются в одиночку, и большинство тех, кто ими владеет, - это ираканы, использующие их в сочетании с осколочными сетями.

В руках тех, кто не привык к тонкостям обращения, пронзатель просто считается монокопьём (см. 136 **ОКП ROGUE TRADER v1.23** оружие ближнего боя со свойством “Примитивное”), если имеется соответствующий талант на владение примитивным оружием ближнего боя, то

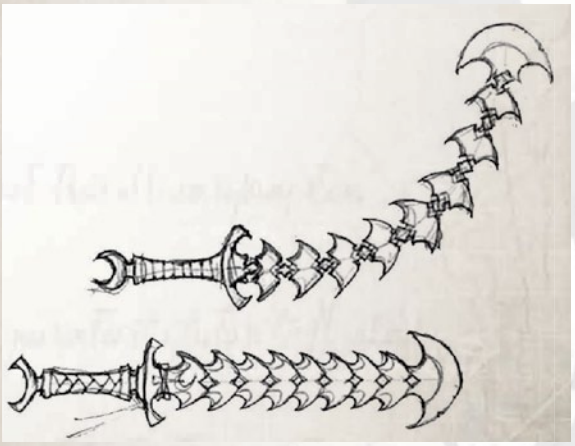
никаких штрафов за использование не налагается.

Мыслефазовая перчатка (MINDPHASE GAUNTLET)

Это не столько оружие, сколько устройство управления, ибо может остановить существо одним касанием. Мимолетного контакта достаточно, чтобы разряд перчатки парализовал мышцы и притупил разум.

Существо, поражённое перчаткой ментальной фазы, должно немедленно пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу** и **Серьёзный (+0) тест на Силу Воли**. Провал любого теста означает, что существо оглушается на 1 раунд и получает уровень Усталости за каждую степень провала. Если индивид проваливает оба теста, сложите вместе степени провала в обоих тестах для определения того, сколько уровней усталости получает существо.

Бритвоцеп (RAZORFLAIL)



Определяющий инструмент лацер – лёгкие мечи, состоящие из нескольких соединённых тросом лезвий. В любой момент эти клинки могут быть разделены, превращая меч в многолезвийную плеть. В руках опытного бойца их почти невозможно парировать, и они могут прорваться практически через любую защиту. Бритвоцепы обычно используя в паре, танцуя по полю боя, ведьма окружает себя вращающейся стеной смертоносных лезвий.

Клыки опустошителя (REAVER S FANG)

Аристократы Костяных Шпилей верят, что каждая смерть сопровождается совершенным оскорблением и совершенным ядом. Тройные лезвия клыков разработаны с учётом последней потребности.

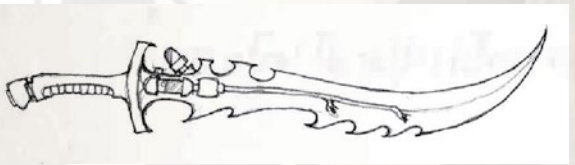
В клык опустошителя может быть загружено до трёх токсинов, которые можно менять три раза вместо одного, как описано в Спектре токсинов. Однако за раз можно использовать только один яд, который игрок заранее выберет перед атакой.

Осколочная сеть (SHARDNET)

Осколочные сети представляют собой сеть из покрытую крошечными шипами проволоки. Они впиваются и рвут плоть с каждым моментом борьбы, одновременно нанося удары электрическим током и делая жертву неспособной к самообороне.

Калечащий урон осколочной сети продолжается только до тех пор, пока цель обездвижена, шоковый урон будет срабатывать каждый раз, когда цель попытается освободиться

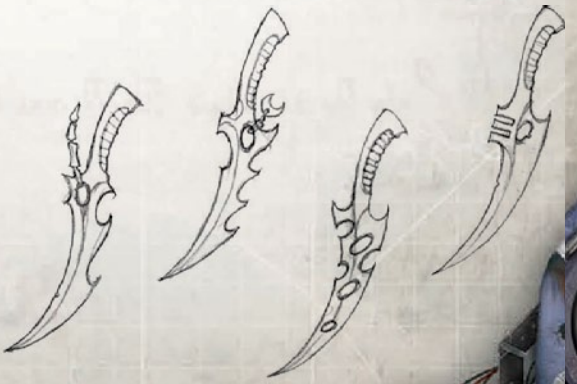
Ядовитый клинок (VENOMBLADE)



Это оружие является обычным признаком богатства и власти среди аристократии тёмных эльдар. Каждый ядовитый клинок имеет тысячи микроскопических пор, постоянно выделяющие дистиллированный коктейль из гипертоксинов. Малейшей царапины от ядовитого клинка достаточно, чтобы сразить даже самого могущественного врага.

Ведьмин нож (WYCH KNIFE)

На первый взгляд эти клинки мало чем отличаются от ножа простоэльдара или воина-кабалита. Однако тонкие детали их



конструкции, такие как рисунок зазубрин, точная кривизна лезвия или расположение отверстий, влияющих на баланс и остроту, в руках умельца наносят тяжёлые раны и находят слабые места во всех, кроме самых прочных доспехов.

В руках тех, кто не привык к тонкостям обращения, ведьмин нож просто считается мононожом (см. стр. 136 **ОКП ROGUE TRADER v1.23** оружие ближнего боя с качеством "Примитивное"), если имеется соответствующий талант на владение примитивным оружием ближнего боя, то никаких штрафов за использование не налагается.

БРОНЯ И ЗАЩИТНЫЕ ПОЛЯ

"Нет более прекрасной брони, чем страх. Страх остановит клинок ещё до того, как воля к удару полностью сформируется, и поэтому превращает физическую броню в ненужное бремя"

– последние слова лорда Хейракса

Хотя друкхари могут быть быстрыми и высокомерными, но и они не забывают о преимуществах доспехов, хотя и предпочитают не стесняющую движение лёгкую броню. Даже гордые и грациозные ведьмы редко выходят на бой нагими. История знает множество примеров, когда самонадеянные эльдары жестоко ошибались в предположениях о неуязвимости.

Одежда из ксенокожи (XENOHIDE CLOTHING)

Изготовленная из содранных шкур зверей арены или рабов (живых или мёртвых), эта накидка является обычной одеждой среди тёмных эльдар Нексуса Теней. Усиленная природа материала помогает защитить от потенциальных убийц и других распространённых опасностей как Костяных Шпилей, так и Чёрных Артерий.

Кабалитская броня (KABALITE ARMOUR)

Эти доспехи из сегментированных пластин обычно носят воины-кабалиты всех мастей, от полукровок из трущоб Комморры, до истиннорождённых из роскошных шпилей. Каждый доспех удерживается на месте множеством шипов и крючков, глубоко впивающихся в плоть владельца и воздействующих на нервные окончания. Чувства обостряются собственной болью, простой акт надевания брони готовит владельца к битве. Любой человек, не привыкший носить такую броню, должен сделать **Серьёзный (+0) тест на Выносливость** или **Силу Воли** при надевании, дабы избежать повышения уровня усталости, а также частых проклятий, жалоб и хныканий.

КОСТЮМ ВЕДЬМЫ (WYCHSUIT)

Костюм ведьмы и подобная одежда представляют собой не что иное, как гибкие боди, эклектично украшенные бронированными пластинами и усиленными вставками. То, что носят ведьмы, часто обеспечивают защиту только той части тела, которую они обычно поворачивают к врагу, в то время как геллионы обычно носят бронированные ошейники и наручи, а многие разбойники предпочитают капюшоны с масками и плечи с толстой подкладкой. Как бы то ни было, воину друкхари трудно нанести удар даже сквозь такую тонкую прослойку брони.

ПРИЗРАЧНЫЕ ЛАТЫ (GHOSTPLATE ARMOUR)

Сделанный из странных застывающих материалов и пронизанный газами легче воздуха, каждый набор призрачных доспехов обеспечивает значительную защиту, при этом веся намного меньше, чем любая сравнимая броня. Стоимость одного такого комплекта такова, что заполучить могут только самые богатые и влиятельные тёмные эльдары. Каждый костюм дополнительно усилен силовым полем.

Броня имеет поле с рейтингом защиты 20, но перегружается, если одевший выбрасывает дубль при броске на отражение входящей атаки.

ПОЛЕ ТЕНЕЙ (SHADOW FIELD)

Поле теней — это создающее защиту устройство друкхари, которое практически невозможно пробить. Испуская тёмные миазмы энергии вокруг носителя, поле защищено практически от любой атаки, и воин внутри не может стать лёгкой мишенью. Однако если кому-то удастся проникнуть в эту миазмическую ауру, нестабильность поля приведёт к тому, что она почти немедленно разрушится.

Поле теней — это силовое поле с рейтингом защиты 80. Однако, если какое-либо действие

Таблица 4-5: Броня и защитные поля тёмных эльдар

Название	Защита тела	Очки Брони	Вес	Доступн
Туника из ксенокожи	Корпус	3	1 кг	Распростр
Плащ из ксенокожи	Всё	2	3 кг	Обычн
Кабалитская броня	Всё	4	5 кг	Средн
Призрачные латы	Всё	6	2 кг	Редк
Костюм ведьмы	Всё	2	0,5 кг	Обычн
Поле теней	-	-	0,5 кг	Почти уник
Клон-поле	-	-	0,5 кг	Почти уник

ПРАВИЛА ЗАЩИТНОГО ПОЛЯ

Существует большое количество видов силовых полей с различными принципами работы, но персонаж может получать выгоду только от одного за раз, независимо от того, сколько различных полей он имеет при себе. Когда персонаж с активным полем получает удар, бросьте 1d100. Если результат меньше или равен рейтингу защиты поля, попадание аннулируется (хотя некоторые атаки могут воздействовать на окружение или других ближайших персонажей, особенно если оружие имеет качество “Взрыв”).

Силовые поля эльдар, как правило, очень надёжны и редко перегружаются. Если оно всё же перегружено, то перестаёт функционировать до тех пор, пока пользователь не починит его. Для этого следует пройти **Очень тяжёлый (-30) тест на Техпользование**.

окажется выше рейтинга, поле немедленно выходит из строя и не обеспечивает никакой дополнительной защиты до тех пор, пока не будет восстановлено. Ремонт потребует как минимум час тонкой калибровки вне боя и **Очень тяжёлый (-30) тест на Техпользование**.

КЛОН-ПОЛЕ (CLONE FIELD)

Вместо когерентных энергетических полей клон-поле проецирует голографические дубликаты носителя, идентичные по внешнему виду и движущиеся в идеальной синхронности. Только путём проб и ошибок можно определить истинного владельца, и лишь немногие успели найти реальную угрозу среди роя лжи. Когда поле активно, владелец может перебросить одну неудачную проверку на Уклонение за раунд и может сделать одну дополнительную проверку на Уклонение каждый раунд, которая не тратит одну из доступных реакций. Кроме того, владелец удваивает все степени успеха при успешных тестах на Уклонение. Ещё одним плюсом является то, что оно не перегружается, а из минусов то, что оно полностью бесполезно против атак существ, которые не полагаются на зрение как на основное чувство.

СТИМУЛЯТОРЫ И ЯДЫ

«Укус скорпиона смертелен, но таковым его делает яд. Чистый обнажённый клинок без отборного яда лишь бледная тень орудия, которым он должен быть».

– С'лиассен Таэль, отравитель и химик

На пропитанных кровью аренах и смертоносных улицах Тёмного Города преимущества химии высоко ценятся, как способ пережить день или следующую битву. Яды или стимуляторы – тёмные эльдар сделают всё необходимое для победы.

Таблица 4-6: Стимуляторы и яды

Название	Вес	Доступность
Ускоритель	0,1 кг	Скудный
Трупный Обмулен	0,1 кг	Редкий
Эвисцерин	0,1 кг	Скудный
Благое убийство	0,1 кг	Скудный
Дрожащий шаг	0,1 кг	Редкий
Эхо души	0,1 кг	Чрезвычайно редкий
Эссенция совершенной витриоли	0,1 кг	Скудный
Последний вздох	0,1 кг	Редкий
Сердечный огонь	0,1 кг	Очень редкий
Жидкая агония	0,1 кг	Скудный
Фильтр кошмаров	0,1 кг	Очень редкий
Кровавый исход	0,1 кг	Редкий
Бунт жизни	0,1 кг	Чрезвычайно редкий

БОЕВЫЕ СТИМУЛЯТОРЫ

Хотя они резко сокращают продолжительность жизни тех, кто их принимает, наркотики и стимуляторы широко используются в обществе комморитов. Мода и капризы спроса и предложения обычно влияют на то, какие из них используются во время конкретной битвы или рейда в реальном пространстве, но некоторые наркотики всегда остаются популярными среди жителей Нексуса Теней.

Боевые стимуляторы друкхари предназначены для улучшения физиологии только эльдар и не действуют на каких-либо других существ. Любой не-эльдар, принимающий дозу любого из нижеперечисленных боевых препаратов, должен пройти **Тяжёлый (-20) тест на Выносливость** или быть немедленно оглушён на 1d5 раундов, поскольку химические вещества болезненно воздействуют на физиологию, для усиления которой не предназначены. Если этот тест приведёт к 4 или более степеням провала, персонаж также получит 1d10 урона, игнорируя Броню и бонус Выносливости, поскольку он страдает от особенно неблагоприятной реакции. Эти препараты не предназначены для комбинирования, и персонаж эльдар, пытающийся принять вторую дозу любого боевого препарата (независимо того же или другого), в то время как первая всё ещё действует, также должен пройти тот же тест на Выносливость. Независимо от того, пройден ли тест или нет, персонаж получает преимущества только от последней употреблённой дозы стимулятора.

Все перечисленные ниже стимуляторы действуют в течение 50+2d10 минут, если не указано иное. Каждая принятая доза наносит физический и духовный урон персонажу, старит и всё быстрее иссушает и без того пустую душу. Каждая доза накладывает 1d5 очков Порчи при употреблении.

Ускоритель (ACCELERAI)

Этот стимулятор влияет на надпочечники воина, заставляя вырабатывать гораздо более мощные гормоны. Собранный из мозга маленького, многоногого и чрезвычайно агрессивного хищника, найденного на разрушенной оболочке Света Терры и некоторых космических кораблях, дрейфующих в Коронусе, Данный стимулятор многократно ускоряет атаку употребившего. На время действия препарата персонаж может совершить дополнительную атаку при выполнении действия «Множественные атаки». После окончания эффекта персонаж получает усталость и должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Выносливость** или получить штраф -5 к Инициативе в течение 1d5 дней, пока вредные побочные продукты стимулятора вымываются из организма.

Трупный Обмулен (CORPSE OBMULEN)

Впервые обнаруженный растущим среди трупов павших воинов во время захвата Нексуса Теней, Обмулен, по-видимому, является двоюродным братом более известного Сумеречного Лотоса. Похоже, что споры были на Гэланской Сфере ещё до прихода эльдар. Однако с момента их прибытия пьющее кровь растение расцвело и покрыло пепельной завесой множество ям с выброшенными трупами. Несмотря на токсичность, Обмулен является популярной добавкой к стероидам, насыщающая

мышечные волокна и делающая их сверхчеловечески устойчивыми к стрессу и напряжению. Он позволяет воину испытывать максимальное напряжение в течение длительного периода времени. Персонаж получает +20 к Силе на время действия препарата, но после окончания эффекта получает уровень усталости и должен пройти **Сложный (-10) тест на Выносливость** или получить 1d10 урона, который длится в течение дня или до тех пор, пока не будет принята очередная доза Обмулена.

Дрожащий шаг (SHUDDERSTEP)

Созданный из ряда невероятно опасных ингредиентов, включая траву, собранную в определенных мирах-могилах Ю'Ват, и незначительные количества стазисного яда паучихи ариадны, Шаг предназначен для гиперстимуляции мышечных волокон. Доза препарата позволяет воину бегать с невероятной скоростью. Персонаж получает особенность Сверхъестественная Скорость на время действия препарата. После окончания эффекта персонаж получает уровень усталости и должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Выносливость** или потерять сознание на 1d10+5 минут, когда отложенное истощение настигнет его.

Благое убийство (MURDER'S BOON)

Дистиллированный из черепной жидкости рабов, отравленных комбинацией специальных токсинов, включая Обмулен и Жидкую агонию, этот стимулятор усиливает инстинкты убийцы.

Персонаж получает свойство Проверенное (4) при всех атаках ближнего боя на время действия препарата. После окончания эффекта персонаж получает уровень усталости и должен пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу Воли** или погрузиться в страдания, которые он впитал, получив штраф -20 к Общительности, Интеллекту и Силе Воли в течение следующих 1d5 часов.

Эвисцерин (EVISCERINE)

Эвисцерин – производное редкого, но, казалось бы, неинтересного гадючьего листа, встречающегося на определённых мирах в пределах Пространства Коронус. Группы холодных торговцев, такие как Кольцо Консорваны, очень хорошо знают, зачем комморритам оно нужно и поэтому обменивают огромное количество гадючьего листа на артефакты ксеносов. После превращения гомункулами из Сшитой Спирали в пригодный для употребления наркотик, Эвисцерин раскупается на ура предпочитающими убивать с близкого расстояния воинами. Повышая адреналиновую чувствительность центров восприятия мозга и проводимость синапсов, она делает воина более способным контролировать ход боя и видеть слабые места врагов. Персонаж получает +20 к Ближнему Бою на время действия препарата. После окончания эффекта персонаж получает уровень усталости и должен пройти **Сложный (-10) тест на Выносливость** или потерять Реакцию в бою на 1d10 часов или до тех пор, пока не получит очередную дозу Эвисцерина.

Эхо души (SOUL ECHO)

Объединённая эссенция существ, которые были замучены не только до смерти, но и далеко за её пределами, Эхо – это почти чистая боль, содержащая последний мучительный вздох духа, связанного в вечной агонии. В Нексусе Теней единственным производителем Эха является сам Дрекар, и его тайные процессы являются тщательно охраняемым секретом. Персонаж, использующий наркотик, немедленно получает 1d10 Жетонов Боли и дополнительные 1d10 очков Порчи в дополнение к обычной Порче за использование боевых наркотиков. Персонаж не может получить пользы от новой дозы, по меньшей мере в течение часа после приёма первой, даже если воспользуется детоксом или другой подобной способностью для очищения организма, но пострадает от перечисленных выше негативных эффектов.

СПЕКТР ТОКСИНОВ

Тёмные эльдары являются экспертами во многих областях применения ядов и токсинов. Целые районы Комморры отданы на производство веществ, которые могут убивать тысячью способами. При дворе многих аристократов есть мастер-отравитель, чьи способности могут превратить просто мучительное в безжалостно-смертельное. Многие виды оружия, используемые друкхари, источают, пропитаны или иным образом содержат мощные гипертоксины, и у большинства воинов есть свой любимый коктейль ядов. Спектр токсинов – это то, что все друкхари ценят с проницательностью художника, и когда дело доходит до отравления, личная эстетика так же важна, как и вызываемый эффект.

В следующем разделе приводится ряд распространённых ядов, широко используемых тёмными эльдарами. Любой из этих ядов может быть выбран в качестве альтернативных боеприпасов к любому оружию с качеством “Токсичное”, временно заменяя действие исходной отравы. В качестве альтернативы, они могут быть использованы с любыми другими методами доставки яда, которые может придумать персонаж - быть друкхари, значит уметь творчески применять токсины.

Эссенция совершенной витриоли (ESSENCE OF PERFECT VITRIOL)

Совершенная витриоль – это универсальный растворитель, коррозийный агент, способный растворить абсолютно всё. Созданный расой кочевников-собирателей стриксис по причинам, которые они отказываются объяснять, и проданный обитателям Нексуса Теней для использования на аренах и заговорах. Никакое вещество не в состоянии противостоять коррозийной ярости этой субстанции и поэтому её хранят в магнитном поле. Друкхари умело используют свои экзотические технологии, чтобы наполнять клинки и снаряды пара́ми этого вещества, не разрушая собственное оборудование, хотя бы то тех пор, пока оно не потеряет ценности.

Провал теста на Выносливость наносит 1d10 урона Силе с бонусом +1 урона за каждую степень провала.

Последний вздох (FINAL BREATH)

Этот яд получают из растения, произрастающего в Бёрнскоре, и случайно доставленное в Нексус Теней вместе с несколькими зверями для Ям. Последний Вздох вызывает быструю остановку дыхания. Эльдары впервые обнаружили действие растения, когда несколько рабов, которым было поручено очистить загон когтистого дьявола, были обнаружены умирающими после вдыхания смертоносной пыльцы. Друкхари Нексуса Теней были сильно впечатлены мучительной смертью рабов от скромного растения, и поэтому немедленно приступили к поиску способа превратить ядовитую пыльцу растения в оружие.

Провал теста на Выносливость приводит к тому, что цель немедленно начинает задыхаться, согласно правилам на стр. 290 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**. Если цель не осведомлена, что для поражения этим ядом необходимо сделать грубокий вздох, то она считает свой бонус к Выносливости как половину (округляя в большую сторону) от нормального значения для определения того, насколько долго она сможет задерживать дыхание. Токсин остаётся в силе в течение 1d10+15 минут или до тех пор, пока жертве не будет оказана помощь (см. стр. 156 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**).

ТЫ УЖЕ МЁРТВ…

Тёмные эльдары любят затягивать убийство, и их мастера-отравители часто варят для этой цели свои лучшие яды. В конце концов, почему зверь или ксенос должен иметь право умереть до того, как эльдар позволит прекратить страдания? Многие тёмные эльдары также любят насмехаться над добычей дольше, чем обычно позволяют яды. Время - это всё в идеальном убийстве, и умение нанести последнее, резкое оскорбление точно заполнит все мысли жертвы в последние секунды.

Персонажам разрешается придумать свой яд с разрешения МИ. Любой яд комморритов по умолчанию считается хорошего качества. Токсины с отсроченным эффектом ведут себя как обычно, но они не наносят урона и других пагубных эффектов до тех пор, пока не пройдёт один раунд после того, как цель провалит тест на Выносливость. Токсины лучшего качества такие же, за исключением того, что создатель может отсрочить эффект на любое количество времени до 24 часов (выбирается при создании или приобретении яда).

Сердечный огонь (HEARTFIRE)

Сердечный огонь – это вещество, вырабатываемое произрастающими в Сфере остроконечными грибами. Оно в наибольших концентрациях содержится в тех образцах, которые обосновались в шахтах с охлаждающей жидкостью для многих таинственных механизмов сферы. В качестве защитного механизма от хищников, этот яд покрывает шипы и самовоспроизводится в теле жертвы, загрязняя его кровь кинетически нестабильным химическим веществом, которое может воспламениться в любой момент. Резкого движения часто бывает достаточно, чтобы запустить цепную реакцию пожирая жертву огнём в её собственных венах и артериях, сжигая кислород в крови.

Провал теста на Выносливость имеет длительный эффект. Без интенсивного медицинского лечения, такого как диализ или какие-либо другие средства очистки или замены крови, персонаж подвержен

негативному эффекту до самой смерти. Каждый раз, когда персонаж получает ударный урон или урон взрыва, и каждый раз, когда персонаж бежит, падает или сбит с ног, он должен пройти **Сложный (-10) тест на Выносливость** или немедленно получить 1d10 энергетического урона, не уменьшаемого Бронёй или бонусом Выносливости (огонь сосредоточен в груди, рядом с сердцем и лёгкими).

Жидкая агония (LIQUID AGONY)

Популярный среди дворян Треснувшего Когтя против особо ценных целей и соперников кабала. Жидкая Агония – это мощный нейротоксин, усиливающий нервную проводимость до экстремальных уровней, превращая даже вес одежды и ласку воздуха в мучительные ощущения. Жидкая Агония основана на тягучих жидкостях организма Песколовки Вапориуса, редкой пустынной сегментированной змеи. Некоторые индивиды в глубинах Нексуса Теней поглощают крошечные количества Жидкой Агонии для усиления ощущения, но передозировки слишком часты и оставляют несчастных существ в состоянии вечной агонии достаточно долго, чтобы голодная душа друкхари нашла источник криков и напилась до дна самопричиняемой болью.

Провал теста на Выносливость приводит к тому, что цель оглушается на количество раундов, равное его собственному бонусу Восприятия. Жидкая агония не оказывает никакого эффекта на уже оглушённые цели.

Фильтр кошмаров (NIGHTMARE PHILTRE)

Этот токсин вселяет ужас в своих жертв, ни больше ни меньше. Хотя точный состав яда является ревностно охраняемым секретом Сшитой Спирали, слухи рассказывают о том, как Салейн Морн поручила Дрекару создать его вскоре после того, как её войска убили рейдовый отряд рак'голов, напавший на человеческое поселение, которое она в тот момент грабила. Говорят, что она принесла труп одного из этих существ гомункулу в качестве подарка, чтобы привлечь на свою сторону, и он отплатил ей этой сывороткой адских снов несколько дней спустя. Препарат химически усиливает реакцию "дерись или беги", жертва испытывает непреодолимое чувство паники и страха без видимой на то причины, что, возможно, более страшно, чем страх перед чем-то конкретным. Во многих случаях охваченная ужасом психика на самом деле пытается изобрести какое-нибудь страшное видение для оправдания ужаса, подвиг самообмана, который служит лишь прекрасным аккомпанементом тёмным эльдарам, питающимся этой беспричинной паникой. Печальный опыт научил друкхари, что этот конкретный яд действует не на всех врагов – даже самая концентрированная доза никак не влияет на космодесантника, и, похоже, что орков просто приводит в ярость.

Провал теста на Выносливость рассматривается как проваленный тест на Страх с тем же количеством степеней провала. В результате цель должна немедленно перейти к **таблице 10-4: шок** на стр. 338 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**. Существа, невосприимчивые к Страху или следующие другим правилам Страха, не подвержены воздействию. Кроме того, когда на орка действует Фильтр, яд всегда запускает "боевую" сторону реакции, заставляя жертву автоматически впадать в неистовство после провала теста на Выносливость вместо обычного эффекта (см. стр. 107 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**).

Кровавый исход (SANGUINE EXODUS)

Этот токсин заставляет жертву быстро истекать кровью так, как-будто она сама пытается вырваться из тела. Исход частично основан на слюне кровососа Куламии, распространёного на Бёрнскоре и некоторых других мирах смерти в Коронусе. Он достаточно популярен среди ведьм Засохшего Клинка, поскольку позволяет убивать с ещё большей элегантностью и сохранением ритма.

Провал теста на Выносливость приводит к тому, что цель немедленно получает негативный эффект "кровотечение".

Бунт жизни (VITAE REBELLION)

Жестокий и свирепый токсин – это генетическая сыворотка невероятной силы, созданная в лабораториях Сшитой Спирали и проданная тем дворянам друкхари из Нексуса Теней, которые желают придать своим убийствам определенный взрывной колорит. Бунт Жизни агрессивно трансформирует биохимию своих жертв, превращая жидкости тела в бурно реагирующие друг с другом химикаты. Конечный результат ужасен и зрелищен, поскольку жертва взрывается в ливне мутировавшей крови.

Провал теста на Выносливость приводит к тому, что цель получает 2d10 Взрывного урона игнорирующий Броню, но уменьшаемый бонусом Выносливости цели.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

«Нет хорошей истории без злодея. Я дам тебе антагониста за пределами твоего воображения или даже понимания. И когда ты умрёшь, ты изощрённо проклянёшь моё имя».

– Дрекар, мастер Сшитой Спирали

Этот раздел содержит ряд важных появляющихся в приключении персонажей. Некоторые из них — великие чемпионы, которые могут помочь Исследователям, другие — рядовые враги, которых нужно убить. Многие могут играть любую роль, в зависимости от направления приключения и действий игроков.

ОСНОВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Населяющие Нексус Теней великие лорды обладают огромной силой, и по их приказу страдает бесчисленное множество разумных существ. Исследователи могут вести переговоры и даже заключать союзы с некоторыми из этих безжалостных повелителей, но не следует забывать об их ужасающей мощи.

САЛЕЙН МОРН, АРХОНТ КАБАЛА ТЁМНЫХ ШИПОВ

Салейн Морн намеренно демонстрирует образ, который одновременно ложен и безошибочно узнаваем. Её ужасное величие так же трудно выразить словами, как и игнорировать. Выглядя одновременно угрожающе и искушающе, архонт застала многих врагов врасплох, недооценивших скрытую природу этого древнего существа. Морн несколько тысяч лет, хотя только она знает наверняка сколько именно. Она видела и делала много такого, что ещё долго будет населять кошмары низших существ. Как и все архонты, Салейн обладает серьёзными боевыми навыками, но её истинное оружие — разум, заточенный смертоносными интригами высшего общества Комморры.

Поэтому она находит крайне неприятным, что все те, кем она командует, являются изгнанниками из Тёмного Города, а теперь даже из Нексуса Теней. По её неохотному приказу воины кабала обратились к наёмничеству, продавая услуги низшим расам в рамках плана по восстановлению силы, которой когда-то обладала. В самых редких случаях она сама соизволит поговорить с этими существами-жертвами.

Салейн Морн								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
68	61	52	38	(18)66	58	58	59	54

Движение: 6/12/18/36 **Раны**: 22

Броня: Призрачные латы (Всё 6). **Общий Бонус Выносливости**: 3

Очки Судьбы: 3

Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос) +20, Химпользование (Инт) +10, Командование (Тов) +20, Обыденное знание (Тёмные эльдары) (Инт) +20, Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сил) +20, Бесшумный шаг (Лов), Ловкость рук (Лов).

Таланты: Аура власти, Кошачье приземление, Мастер рукопашной, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Тёмная душа, Крепкий орешек,

Пугающий голос, Владение экзотическим оружием (Агонизатор, Опустошающий клинок, Бласт-пистолет), Трудная мишень, Обострённые чувства (Слух, Зрение), К демону в пасть, Железная дисциплина, Всё видавший, Владение кабалитским оружием, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Мастер оратор, Сокрушительный выстрел, Паранойя, Быстрое выхватывание, Мгновенная реакция, Сопротивляемость (Токсины, Психические техники), Спринт, Шаг в сторону, Могучий разум, Быстрая атака, Мнемоник.

Черты: Ночное зрение, Сила через боль, Прикосновение судьбы, Сверхъестественная ловкость (x3).

Оружие: Бласт-пистолет (Пистолет; 20м; S/–/–; 2d10+7 Взрывн; Бронеб 20; Магазин 8; Перез 2 Полн; Разящее [1], Проверенное [2]), Плеть агонизатор лучшего качества (Холодное; 3м; 1d10+10 Энерг; Бронеб 6; Гибкое, Шоковое, Разрывающее), Опустошающий клинок (Холодное; 1d10+8 Режущ; Бронеб 7; Сбалансированное, Разящее [1]), 3 Эльдарские плазменные гранаты (Метательное; 12м; 1d10+8 Энерг; Бронеб 4; Взрыв [3], Шоковое).

Снаряжение: Теневое поле (Защита 80, перегрузка при отказе), 3 дозы обмулена, Ловушка души†.

† Ловушка души – это ужасающее устройство, захватывающее души врагов в вампирских рунах, вырезанных на его украшенной драгоценными камнями поверхности, и превращающее их в сырую энергию для своего хозяина. Каждый раз, когда персонаж-друкхари с ловушкой души убивает врага с очками Судьбы, то может пройти **Серьёзный (+0) тест на Силу Воли** и получить черту Сверхъестественная Сила (2) или увеличить существующую черту Сверхъестественной Силы на 1.

ГОМУНКУЛ ДРЕКАР, АРХИ-АГОНИСТ Т'САЭВОИМА

Дрекар – мастер ковена Сшитой Спирали, архи-агонист Т'саэвоима, титула, значение которого давно забыто, но, тем не менее, по сей день вселяющего страх даже в самых пресыщенных тёмных эльдар из Нексуса Теней. Единственное что известно о Дрекаре, так это то, что он – неисчислимо древнее существо, и сколько кто-либо помнит, был единственным хозяином своего ковена, Сшитой Спирали. Хотя ковен когда-то занимал видное положение в Комморре, Дрекару надоели препирательства архонтов и даже коллег-гомункулов, и поэтому он повёл ковен в Паутину, дабы они могли сосредоточиться на своей извращенной работе.

Во время многовекового путешествия по Пространству, Сшитая Спираль столкнулась с группой мародёров рак'гол и проиграла. Их повреждённое судно было спасено рейдерским флотом Заергарна Кула. Стремясь создать ковен гомункулов в Нексусе Теней, Заергарн сделал Дрекару предложение, от которого тот не смог отказаться, и гомункул неохотно согласился стать союзником и советником Заергарна. Со временем Заергарн всё больше и больше доверял Дрекару правление, и власть гомункула над Нексусом Теней росла. Дрекар работал над разжиганием войны между двумя архонтами, и именно он предоставил Салейн Морн средства для найма мандрагора, который и убил Заергарна. Теперь, когда Салейн изгнана, а дух Заергарна заключён в ловушку внутри *Похитителя Душ*, Дрекар является полновластным хозяином Нексуса Теней и правит с помощью тонких манипуляций кабалом Треснувшего Когтя, который до сих пор не подозревает о смерти своего истинного повелителя.

гомункул Дрекар								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
53	59	36	(8)49	(12)49	64	58	49	38

Движение: 4/8/12/24 **Раны**: 24

Броня: Узловатая кожа (Всё 2). **Общий Бонус Выносливости**: 8

Очки Судьбы: 2

Умения: Бдительность (Вос) +20, Химпользование (Инт) +20, Командование (Тов) +20, Обыденное знание (Тёмные эльдары) (Инт) +20, Уклонение (Лов), Запретное знание (Мутанты) (Инт) +10, Запретное знание (Ксеносы) (Инт) +10, Допрос (СВ) +20, Запугивание (Сил) +20, Грамотность (Инт) +10, Медика

(Инт) +20, Учёное знание (Звери) (Инт) +10, Бесшумный шаг (Лов), Ловкость рук (Лов), Техпользование (Инт) +20, Ремесло (Химик) (Инт) +20.

Таланты: Амбидекстрия, Автосангвинация, Кошачье приземление, Химическое оскопление, Тёмная душа, Декаданс, Ученик Шиамеша, Крепкий орешек, Пугающий голос, Двойной выстрел, Владение экзотическим оружием (Клык опустошителей, Пистолет-жало), Акимбо, Вложенное знание, Железная челюсть, Всё видавший, Меткий стрелок, Мастер-хирургеон, Паранойя, Просангвинация, Сопротивляемость (Холод, Страх, Жара, Психические техники), Быстрая атака, Нокдаун, Одарённый (Химпользование, Допрос, Медика), Прикосновение судьбы, Мнемоник, Парное оружие (Стрелковое, Холодное).

Особенности: Изменённое телосложение, Ночное зрение, Множество конечностей, Сила через боль, Прикосновение судьбы, Сверхъестественная ловкость (x3), Сверхъестественная выносливость (x2).

Оружие: Два подогнанных пистолета-жало† (Пистолет; 30м; S/–/–; 1d10+8 Режущ; Бронеб 3; Магазин 18; Перез 2 Полн; Разящее [2], Отравленное), Клык опустошителя (Холодное; 2d5+9 Режущ; Бронеб 2; Разящее [2], Разрывающее, Отравленное).

† **Бинарный токсин**: пистолеты Дрекара заряжены ядами, которые сами по себе достаточно опасны, но в сочетании приводят к гораздо более впечатляющим и ужасным результатам. Если существо ранено обоими пистолетами-жало Дрекара в один и тот же ход и не проходит оба теста на Выносливость, то жертва получает 2d10+5 Взрывного урона, игнорирующего Броню и Выносливость, и должен кинуть кубик по **таблице 5-5: Эффекты Галлюциногена** на стр. 138 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**.

Снаряжение: Множество лекарств, эликсиров, мазей и токсинов, включая, по крайней мере, по одному из каждого, описанного в разделе **Стимуляторы и яды**. Различные органы и образцы, последний вздох эрцгерцога Тремейра в гемокерамическом флаконе, кристаллизованная агония провидца Андриата в испорченном камне духа, дистиллированные души тысячи мучеников в колбе, сделанной из их костей.

АНЬЯЛРА, СУККУБ КУЛЬТА ИССОХШЕГО КЛИНКА

Цель Аньялры – абсолютное совершенство в бою; добиваться чего-то меньшего – расточительно. Устроить зрелище на арене просто для того, чтобы другие могли засвидетельствовать её красоту и мастерство. Амбиции Аньялры не позволят долго удовлетворять свои желания — она жаждет вернуться в Комморру и испытать себя против предполагаемых собратьев из других культов. На данный момент, однако, комплекса арен Нексуса вполне достаточно, особенно с учетом многочисленной и разнообразной добычи, которую могут предоставить Дрекар и его питомец магос.

Аньялра – главный суккуб культа Иссохшего Клинка. Две другие, Гексия и Виторикс, по сравнению с ней не более чем ссорящиеся сёстры, всего лишь последние в длинной череде суккубов, пытавшихся оспорить власть над культом. Все бросившие вызов предшественницы были убиты тысячью идеальных порезов, обезобразившие и искалечившие их. В бою Аньялра движется спокойно и с непоколебимым достоинством, однако темп увеличивается с каждым мгновением. Её атаки –вспышки серебра, крики агонии и потоки крови, её походка – танец, когда она кружится и прыгает вокруг и над своей добычей. Утверждается, что величайшим достижением Аньялры было то, что она последовательно убила двести одиннадцать рабов-людей, не останавливаясь ни на мгновение и используя только свои острые как бритва ногти.

суккуб Аньялра								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
73	56	46	37	(21)72	44	51	47	49

Движение: 7/14/21/42 **Раны**: 18
Броня: Костюм ведьмы (Всё 2).
Общий Бонус Выносливости: 3
Очки Судьбы: 2

Умения: Акробатика (Лов) +20, Бдительность (Вос) +10, Обаяние (Тов) +20, Химпользование (Инт) +10, Обыденное знание (Тёмные эльдары) (Инт) +10, Обман (Тов) +10, Уклонение (Лов) +20, Запугивание (Сил) +10, Бесшумный шаг (Лов), Ловкость рук (Лов).

Таланты: Удар и отскок, Амбидекстрия, Кошачье приземление, Мастер рукопашной, Сокрушительный удар, Калечащий удар, Тёмная душа, Двойной удар, Владение экзотическим оружием (Осколковый пистолет, Перчатки гидры, Бритвоцеп, Ведьмин нож), Трудная мишень, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Молниеносные рефлексы, Презрение к слабакам, Точный удар, Запредельная скорость, Совершенство бритвы †, Спринт, Шаг в сторону, Верный удар, Быстрая атака, Парное оружие (Стрелковое, Холодное), Мастер кулачного боя, Кулачный боец.

Черты: Ночное зрение, Сила через боль, Сверхъестественная ловкость (x3).

†**Совершенство бритвы**: Аньялра – выдающийся мастерЗасохшего Клинка, и никто не может сравниться с её грацией, скоростью и точностью, оставляющие бесчисленных врагов валяться и истекать кровью из мельчайших возможных смертельных ран. Когда Аньялра совершает точечную атаку с помощью холодного оружия или голыми руками, оружие считается

имеющим свойство Калечащее (5). Кроме того, её невооруженные атаки наносят Резаный урон вместо Ударного.

Оружие: Два ведьмина ножа лучшего качества (Холодное; 1d10+7 Режущ; Бронеб 3; Бритвенной остроты, Калечащее [5]), Один бритвоцеп лучшего качества (Холодное; 3м; 1d10+6 Режущ; Гибкое, Бритвенной остроты, Калечащее [5]), Кулаки/ногти (Холодное; 1d10+6 Режущ; Бронеб 0, Калечащее [5]).

Снаряжение: 3 дозы Ускорителя.

ВЛАСТЕЛИНЫ СУМЕРЕК

Даже самые незначительные из архонтов, суккубов и гомункулов – могущественные личности, обладающие таким богатством, властью и влиянием, что, пожалуй, только вольный торговец может дотянуться до их уровня. Каждый правит бесчисленными тысячами, если не миллионами, существ и обладает огромными ресурсами. Даже изгнанные из Тёмного Города, такие как Салейн Морн, всё ещё влиятельные и богатые индивиды.

Ни одно такое существо не ограничено только элементами, перечисленными в профиле. Эти индивиды имеют доступ к любому предмету, который декадентская знать тёмных эльдар считает «обычными».

ЗАЕРГАРН КУЛ, МЕСТЬ ВО ПЛОТИ

Заергарн Кул является повелителем Нексуса Теней лишь по названию. В течение многих лет, после гибели от рук мандрагора, его душа провела взаперти в искажённом сердце *Похитителя Душ*. Убийца напал на Заергарна, когда тот купался в боли, который Похититель втягивал с каждой смерти по всему Нексусу. Поэтому варп-эхо, который корабль извлёк из умирающего архонта, стало особенно мощным. С того дня сущность Заергарна кипела и кипела, запертая в сердце пустотного корабля, но неспособная отомстить, потому что оборона Нексуса вытягивала всю энергию, которую собирал корабль. Когда Исследователи отделяют Похититель от Нексуса, эхо Кула может направить корабль на путь мести против Салейн, мандрагора и Дрекара, его вероломного союзника, укравшего кабал вместо того, чтобы воскресить. Когда Исследователи пробираются к сердцу *Похитителя Душ*, окружающая энергия варпа, исходящая от душ мёртвых, даже позволяет Заэргарну управлять собственным трупом, набрасываясь дёрганными, бешеными движениями адской марионетки.

архонт Заергарн Кул								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
68	61	49	38	(18)66	52	50	59	14

Движение: 6/12/18/36 **Раны**: 22

Броня: Кабалитская броня (Всё 4). **Общий Бонус Выносливости**: 3

Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос) +20, Запугивание (Сил) +20.

Таланты: Мастер рукопашной, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Тёмная душа, Крепкий орешек, Пугающий голос, Владение экзотическим оружием (Бласт-пистолет, Коготь-агонизатор), Трудная мишень, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Железная дисциплина, Всё видавший, Владение кабалитским оружием, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Сокрушительный выстрел, Паранойя, Мгновенная реакция, Сопротивляемость (Токсины, Психические техники), Спринт, Могучий разум, Быстрая атака. Черты: Ночное зрение, Потустороннее, Сила через боль, Сверхъестественная ловкость (x3).

Оружие: Бласт-пистолет (Пистолет; 20м; S/–/–; 2d10+7 Взрывн; Бронеб 20; Магазин 8; Перез 2 Полн; Разящее [1], Проверенное [2]), Коготь-агонизатор лучшего качества (Холодное; 1d10+9 Режущ; Бронеб 7; Шоковое, Разрывающее).

ОБИТАТЕЛИ НЕКСУСА

Во время пребывания в Нексусе Теней Исследователям, вероятно, предстоит столкнуться с большим количеством разных друкхари. В этом разделе содержится информация о наиболее высокопоставленных лицах культов, кабалов и ковенов

Кабалит-воин

Каждый кабалит-воин — смертоносный убийца-садист, умело обращающийся как

ПРИКОСНОВЕНИЕ СУДЬБЫ (ТАЛАНТ)

Требования: Только NPC, нельзя применять к демонам или другим неживым существам.

NPC имеет количество очков Судьбы, равное половине бонуса Силы Воли (округляя в большую сторону). Он может использовать эти очки Судьбы точно так же, как Исследователь, и даже может “сжечь” чтобы пережить смерть и разрушение. Кроме того, на этого персонажа распространяются правила Праведного гнева.

ВООРУЖЕНИЕ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР
Огромное количество способов, которыми комморриты причиняют боль и смерть другим обитателям галактики, сбивает с толку. Оружие, перечисленное в этом разделе, представляет собой лишь небольшую часть этого смертоносного множества. Если МИ захочет добавить дополнительное преимущество группе кабалитов-воинов или оживить битву против отряда ведьм, есть дополнительные правила для разнообразного оружия и снаряжения тёмных эльдар в разделе **Арсенал тёмных эльдар**.

с клинком, так и с винтовкой, движимый как жестокостью, так и дикими амбициями. Победив бесчисленное множество себе подобных и участвуя в рейдах в реальном пространстве, эти воины ощутили куда более интенсивные муки, чем скудные и натянутые забавы, о которых пищат менее успешные тёмные эльдары.

Этот профиль представляет обычного воина-полукровку тёмного эльдара из Тёмных Шипов, Треснувшего Когтя или любого другого кабала. В данной группе воинов-кабалитов один или два смогли заслужить богатство и силу для использования более мощного или необычного оружия.

Кабалит-воин								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
41	41	39	34	(10)52	33	45	31	28

Движение: 5/10/15/30 **Раны**: 10
Броня: Кабалитская броня (Всё 4). **Общий Бонус Выносливости**: 3
Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос), Химпользование (Инт), Обыденное знание (Тёмные эльдары) (Инт), Обман (Тов), Уклонение (Лов), Запугивание (Сил) +10, Бесшумный шаг (Лов), Ловкость рук (Лов).
Таланты: Кошачье приземление, Тёмная душа, Орлиный глаз, Трудная мишень, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Владение кабалитским оружием, Молниеносные рефлексы, Презрение к слабакам, Спринт.
Черты: Ночное зрение, Сила через боль, Сверхъестественная ловкость (x2).
Оружие: Осколковая винтовка (Лёгкое; 80м; S/3/5; 1d10+2 Режущ; Бронеб 3; Магазин 200; Перез 2 Полн; Отравленное) или (Холодное; 1d10+3 Режущ; Бронеб 2), Моноклинок (Холодное; 1d5+3 Режущ; Бронеб 2).
Снаряжение: Разнообразные ужасные трофеи, 2 обоймы для осколковой винтовки.

Истинорождённый

В отличие от изгнанных Тёмных Шипов, кабал Треснувшего Когтя долгое время поддерживал многочисленный состав кабалитов-истиннорождённых. Истиннорождённых воспитывают так, чтобы они считали себя выше и относились к окружающим с презрением и насмешкой. К их чести, это зачастую не лишено основания, когда долгое и безжалостное воспитание истиннорожденного ребёнка создаёт убийцу с доблестью, равной высокомерию и амбициям.

Среди Треснувшего Когтя скорострельные осколковые карабины и длинные зазубренные лезвия Лучшего качества являются одними из самых модных видов оружия. Недоступные для многих полукровок, эти смертоносные орудия обыденны для истиннорождённых. Богатство и власть даже наименее влиятельных из истиннорождённых достаточно для того, чтобы они чаще вступали в бой с более смертоносным и экзотическим оружием, и поэтому многие предпочитают носить осколковые пушки, шреддеры, бластеры и тёмные копья, дабы легче уничтожить добычу.

Истинорождённый								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
46	46	44	34	(10)57	33	45	36	44

Движение: 5/10/15/30 **Раны**: 12
Броня: Кабалитская броня (Всё 4). **Общий Бонус Выносливости**: 3
Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос) +10, Химпользование (Инт), Командование (Тов), Обыденное знание (Тёмные эльдары) (Инт), Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сил) +20, Бесшумный шаг (Лов), Ловкость рук (Лов).
Таланты: Кошачье приземление, Мастер рукопашной, Тёмная душа, Орлиный глаз, Трудная мишень, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Владение кабалитским оружием, Молниеносные рефлексы, Сокрушительный выстрел, Презрение к слабакам, Спринт.
Черты: Ночное зрение, Сила через боль, Сверхъестественная ловкость (x2).
Оружие: Осколковый карабин (Лёгкое; 60м; S/3/5; 1d10+4 Режущ; Бронеб 3; Магазин 200; Перез 2 Полн; Шквальное, Отравленное), мономеч лучшего качества (Холодное; 1d10+5 Режущ; Бронеб 2; Сбалансированное), 3 эльдарские плазменные гранаты (Метательное; 12м; 1d10+8 Энерг; Бронеб 4; Взрыв [3], Шоковое).
Снаряжение: Разнообразные

ужасные трофеи, 2 обоймы для осколкового карабина.

Разбойник

Разбойники одержимы острыми ощущениями, которые даёт скорость и убийства. Истребляют ли они хнычущие низшие расы во время рейда в реальном пространстве или потрошат соперников в смертельной гонке высоко над улицами, разбойники находят радость только в том, что используют мастерство пилотирования для смертоносных целей.

Несколько небольших сект разбойников собираются на арене Засохшего Клинка. Их смертельный спорт проходит высоко над трибунами среди острых, как бритва, препятствий, часто одновременно с гладиаторскими боями далеко внизу. Множество боёв на покрытом запёкшейся кровью песке арены были оживлены брызгами крови и дождём частей тел и обломков гравициклов, падающих сверху.

Иногда летающие над Ямами разбойники спускаются дабы убивать бойцов или даже зрителей в смертоносных полетах, к вящему удовольствию остальной публики.

Разбойник								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
51	43	35	33	(12)62	33	48	36	30

Движение: 6/12/18/36 **Раны**: 9

Броня: Костюм ведьмы (Всё 2). **Общий Бонус Выносливости**: 3

Умения: Бдительность (Вос) +20, Обыденное знание (Тёмные эльдары) (Инт) +10, Уклонение (Лов) +10, Вождение (Скиммер) (Лов) +10, Запугивание (Сил) +10, пилотирование (Летун) (Лов) +10.

Таланты: Кошачье приземление, Калечащий удар, Тёмная душа, Владение экзотическим оружием (Осколковый пистолет, Осколковая винтовка), Обострённые чувства (Слух, Зрение), Молниеносные рефлексы, Владение холодным оружием (Примитивное), Паранойя, Шаг в сторону.

Черты: Ночное зрение, Сила через боль, Сверхъестественная ловкость (x2).

Оружие: Осколковый пистолет (Пистолет; 30м; S/3/–; 1d10+2 Режущ; Бронеб 3; Магазин 120; Перез 2 Полн; Отравленное) или (Холодное; 1d5+3 Режущ; Бронеб 2), мононож (Холодное; 1d5+3 Режущ; Бронеб 2).

Снаряжение: Ужасные призы, вырванные из добычи, боевые стимуляторы, гравицикл.

Ведьма культа Засохшего Клинка

Гладиаторы-гекатарии из культа Засохшего Клинка больше всего известны точностью ударов и затяжными ранами. Каждый член культа, от самой молодой посвящённой до самой суккубы, известен быстротой и точностью работы с клинком. Величайшая из них может убить врага и оставить лишь малейший видимый след, скрытый от всех, кроме самого тщательного осмотра.

Ведьма								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
48	41	44	36	(12)61	33	45	31	28

Движение: 6/12/18/36 **Раны**: 10

Броня: Костюм ведьмы (Всё 2). **Общий Бонус Выносливости**: 3

Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос), Химпользование (Инт), Обыденное знание (Тёмные эльдары) (Инт), Обман (Тов), Уклонение (Лов) +20, Запугивание (Сил) +10, Бесшумный шаг (Лов), Ловкость рук (Лов).

Таланты: Амбидекстрия, Кошачье приземление, Мастер рукопашной, Тёмная душа, Владение экзотическим оружием

(Осколковый пистолет, Ведьмин нож), Трудная мишень, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Молниеносные рефлексы, Презрение к слабакам, Точный удар, Спринт, Верный удар, Парное оружие (Стрелковое, Холодное), Кулачный боец.

Черты: Ночное зрение, Сила через боль, Сверхъестественная ловкость (x2).

Оружие: Осколковый пистолет (Пистолет; 30м; S/3/–; 1d10+2 Режущ; Бронеб 3; Магазин 120; Перез 2 Полн; Отравленное) или (Холодное; 1d5+4 Режущ; Бронеб 2), Ведьмин нож (Холодное; 1d10+4 Режущ; Бронеб 3; Бритвенной остроты), Кулаки/ногти (Холодное; 1d10+1 Режущ; Примитивное).

Снаряжение: 1 доза боевых стимуляторов (см. стр. ЧЧЧ).

Гекатрикс-невеста крови

Любимые прислужницы Аньялры, гекатрикс-невест крови — гладиаторы на пике искусства, мастера традиционных техник кровопускания культа Засохшего Клинка. Каждая из них по-своему великолепна, грациозна и смертоносна, и каждая была омыта кровью великих чемпионов бесчисленное количество раз. Немногие стояли в присутствии одной из гекатрикс-невест крови Аньялры и дожили до того, чтобы рассказать об этом, и все они носят крошечные шрамы от смертоносного искусства невест.

Гекатрикс								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
53	41	51	36	(12)61	33	45	36	36

Движение: 6/12/18/36 **Раны**: 13

Броня: Костюм ведьмы (Всё 2). **Общий Бонус Выносливости**: 3

Умения: Акробатика (Лов) +20, Бдительность (Вос), Обаяние (Тов), Химпользование (Инт), Обыденное знание (Тёмные эльдары) (Инт), Обман (Тов), Уклонение (Лов) +20, Запугивание (Сил) +10, Бесшумный шаг (Лов), Ловкость рук (Лов).

Таланты: Удар и отскок, Амбидекстрия, Кошачье приземление, Мастер рукопашной, Тёмная душа, Владение экзотическим оружием (Осколковый пистолет, Перчатки гидры, Бритвоцеп, Ведьмин нож), Трудная мишень, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Молниеносные рефлексы, Презрение к слабакам, Точный удар, Спринт, Шаг в сторону, Верный удар, Быстрая атака, Парное оружие (Стрелковое, Холодное), Мастер кулачного боя, Кулачный боец.

Черты: Ночное зрение, Сила через боль, Сверхъестественная ловкость (x2).

Оружие: Осколковый пистолет (Пистолет; 30м; S/3/–; 1d10+2 Режущ; Бронеб 3; Магазин 120; Перез 2 Полн; Отравленное) или (Холодное; 1d5+5 Режущ; Бронеб 2), Ведьмин нож (Холодное; 1d10+5 Режущ; Бронеб 3, Бритвенной остроты), Кулаки/ногти (Холодное; 1d10+5 Режущ; Бронеб 0).

Снаряжение: 1 доза боевых стимуляторов.

ИЗЯЩНАЯ СМЕРТОНОСНОСТЬ (ТАЛАНТ)
Воины Засохшего Клинка хорошо владеют искусством убийства с помощью мельчайших ран, оставляя жертву истекающей кровью и искалеченной на земле с помощью только самых маленьких и самых точных порезов. Когда персонаж с этим талантом совершает Точечную атаку холодным оружием или голыми руками, то оружие считается имеющим свойство Калечащее (5). Кроме того, безоружные атаки этого персонажа наносят Резаный урон вместо Ударного.

Ведьмак укротитель

Хотя официально укротители являются частью культа Засохшего Клинка, они представляют собой мир, отличный от гекатрикс. Почти всегда мужчины, они изолированы от остального культа. Их считают скорее необходимостью, чем полноправными членами, поскольку только они могут выгнать зверей и рабов на арену с такой жестокой эффективностью.

Каждый укротитель наделён могущественным и властным видом, и даже самые смертоносные звери будут колебаться от презрительного взгляда и от того, как рука сжимает плеть. Оружие, наносящее изнурительные шоковые удары по цели, является излюбленным инструментом укротителей, позволяя им запугать своих подопечных и насладиться болью и беспомощностью.

Ведьмак укротитель								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
48	41	46	41	(10)57	48	45	42	46

Движение: 6/12/18/36 **Раны**: 12

Броня: Костюм ведьмы и скайборд (Всё 4). **Общий Бонус Выносливости**: 3

Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос), Химпользование (Инт), Командование (Тов) +10, Обыденное знание (Тёмные эльдары) (Инт), Обман (Тов), Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сил) +20, Пилотирование (Личное) (Лов), Бесшумный шаг (Лов), Ловкость рук (Лов), Дрессура (Инт) +20.

Таланты: Аура власти, Амбидекстрия, Кошачье приземление, Мастер рукопашной, Тёмная душа, Пугающий голос, Владение экзотическим оружием (осколковый пускатель), Трудная мишень, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Железная челюсть, Всё видавший, Молниеносные рефлексы, Владение холодным оружием (Примитивное), Презрение к слабакам, Спринт, Верный удар, Нокдаун, Парное оружие (Стрелковое, Холодное), Кулачный боец.

Черты: Ночное зрение, Сила через боль, Сверхъестественная ловкость (x2).

Оружие: Смонтированный на скайборде осколковый пускатель (Тяжёлое; 50м; S/3/–; 1d10+2 Режущ; Бронеб 3; Магазин 500; Перез –; Шквальное, Отравленное), плеть агонизатор (Холодное; 3м; 1d10+7 Режущ; Бронеб 6; Гибкое, Шоковое, Разрывающее).

Снаряжение: Скайборд, Маска власти†

†Маска власти: Носитель маски может перебросить проваленные тесты Запугивания и Дрессуры.

Геллионы

Там, где живут комморриты, обязательно образуются банды геллионов. Изгнанники и отщепенцы, молодые бунтари и те, кто просто презирает правление кабалов, образуют костяк банды. Обдолбавшись наркотой и скитаясь по небу верхом на визжащих скайбордах, эти вооружённые группы представляют собой непредсказуемую опасность для любого, кто забредёт в их владения.

Примерно две дюжины крупных банд бродят по территориям Треснувшего Когтя и Засохшего Клинка, в то время как многие другие формируются и распадаются за короткие промежутки времени. Их члены либо поглощаются более могущественными группами, либо формируются из новых изгнанников. Эти банды иногда присоединяются к рейдам в реальном пространстве, организованным кабалами, но при этом каждая группа считает себя независимой от этих могущественных организаций.

Движение: 6/12/18/36 **Раны**: 11

Броня: Костюм ведьмы и скайборд (Всё 4). **Общий Бонус Выносливости**: 3

Геллион								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
43	41	44	36	(10)59	33	45	29	28

Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос) +10, Химпользование (Инт), Обыденное знание (Тёмные эльдары) (Инт), Обман (Тов), Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сил) +10, Пилотирование (Личное) (Лов) +10, Бесшумный шаг (Лов), Ловкость рук (Лов).

Таланты: Удар и отскок, Амбидекстрия, Кошачье приземление, Тёмная душа, Владение экзотическим оружием (глефа, осколковый пускатель), Трудная мишень, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Молниеносные рефлексы, Презрение к слабакам, Спринт, Верный удар, Парное оружие (Стрелковое, Холодное).

Черты: Ночное зрение, Сила через боль, Сверхъестественная ловкость (x2).

Оружие: Смонтированный на скайборде осколковый пускатель (Тяжёлое; 50м; S/3/–; 1d10+2 Режущ; Бронеб 3; Магазин 500; Перез; Шквальное, Отравленное), Глефа “Адский блеск” (Холодное; 1d10+7 Режущ; Бронеб 3; Бритвенной остроты).

Снаряжение: Скайборд, 1 доза боевого стимулятора.

СКАЙБОРД
Эти одноместныее антигравитационные платформы ценятся геллионами как символы независимости. Каждый сильно персонализирован, и многие из них были выиграны в боях или получены в качестве трофеев. Скайборды чувствительны к любому давлению и реагируют на малейшие движения со стороны пилота, что требует исключительных навыков и рефлексов для эффективного управления.
Персонаж, летящий на скайборде, считается обладателем особенности Летун (15) и получает +2 очков Брони ко всем зонам из-за бронированных поверхностей машины и её непредсказуемых движений. Из-за необходимости абсолютного контроля над скайбордом, персонаж должен проходить тесты на Пилотирование (Личное) вместо Акробатики или Уклонения. Наконец, каждый скайборд оснащён осколковым пускателем со следующим профилем: Смонтированный на скайборде осколковый пускатель (Тяжёлое; 50м; S/3/–; 1d10+2 Режущ; Бронеб 3; Магазин 500; Перез; Шквальное, Отравленное). Скайборды имеют уровень доступности “скудный”.

Бичеватель

Порхая между шпилями кабалов, аренами ведьм и подземельями гомункулов, бичеватели видели все стороны эльдарского общества. Каждый из них подвергся мучительным аугментационным и трансформационным операциям, прививая огромные крылья к плечам, наращивая их плоть с помощью дозаторов синтетических мышц и адреналина и высверливая кости. Даже после этих изнурительных процедур преобразование остаётся незавершённым. Новоиспечённый бичеватель должен воспарить к гнёздам новых сородичей на пропитанных кровью крыльях, ещё сырых после имплантации, минуя банды геллионов, рейдеров и битвокрылов. Только когда это вертикальное паломничество будет завершено, его можно будет по-настоящему назвать Бичевателем. Они служат гонцами для могущественных, доставляя запечатанные ядом послания. И только истинный получатель имеет противоядие для того, чтобы вылечить курьера и открыть сообщение. Эта роль даёт бичевателям свободу и власть, поскольку убийство посланника во время выполнения им обязанностей карается самой изобретательной и мучительной смертью. В бою они предпочитают дальнобойное оружие, не желая рисковать своими хрупкими аугментированными телами в ярости ближнего боя. Обученный отряд быстро и с неожиданных углов может обрушить всю огневую мощь на врага. Покровительство могущественных архонтов и суккубов даёт возможность владеть самым смертоносным и экзотическим оружием: от ядовитых осколковых карабинов до шреддеров, смертоносных бластеров и даже ЭМИ бластеров и тепловых копий.

Бичеватель								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
42	48	46	30	(10)55	33	48	36	32

Движение (На земле): 5/10/15/30 **Раны**: 10

Движение (Полёт): 12/24/36/72

Броня: Призрачные латы (Всё 6, рейтинг защиты 20). **Общий Бонус Выносливости**: 3

Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос) +20, Обыденное знание (Тёмные эльдары) (Инт) +10, Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сил) +10, Бесшумный шаг (Лов) +10, Ловкость рук (Лов). Таланты: Бугрящиеся бицепсы, Кошачье приземление, Тёмная душа, Орлиный глаз, Трудная мишень, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Стрельба от бедра, Владение кабалитским оружием, Молниеносные рефлексы, Сокрушительный выстрел, Презрение к слабакам, Спринт.

Черты: Ночное зрение, Летун (12), Сила через боль, Сверхъестественная ловкость (x2).

Оружие: Осколковый карабин (Лёгкое; 60м; S/3/5; 1d10+4 Режущ; Бронеб 3; Магазин 200; Перез 2 Полн; Шквальное, Отравленное), моноклинок (Холодное; 1d5+4 Режущ; Бронеб 2), 3 эльдарские плазменные гранаты (Метательное; 12m; 1d10+8 E; Бронеб 4; Взрыв [3], Шоковое).

Снаряжение: Разнообразные ужасные трофеи, 2 обоймы для осколкового карабина.

Развалина

У Дрекара и его шабаша есть бесчисленные тысячи помощников, известные под общим названием развалины. Эти деградировавшие, извращённые существа больше не напоминают тёмных эльдар, которыми когда-то были, а скорее отродий, которыми решили стать, прибегая к ужасным трансформирующим операциям от скуки, проистекающую из столетий порочного опыта.

Развалины однажды надеются подняться в ряды гомункулов, хотя

ИЗМЕНЁННОЕ ТЕЛО (ОСОБЕННОСТЬ)
Анатомия и биохимический состав персонажа были настолько радикально изменены, что он может лишь концептуально напоминать существо собственного вида. Жёсткая, покрытая шрамами плоть существа, известная как узловатая кожа, даёт ему Природную броню 2 (или +2 к любой существующей природной броне). Это существо не может быть затронуто болезнями, ядами или эффектами от яда. Кроме того, если у развалины также есть черта "Сила через боль", то он автоматически восстанавливает 1d5 потерянных ран каждый раз, когда получает Жетон Боли. Наконец, ни одно существо с Изменённым Телом не может получить пользу от боевых стимуляторов друкхари.

неизвестно, делал ли это кто-либо из них когда-либо. У гомункулов, осторожных в своих секретах и по существу бессмертных, мало места для соперников, только слуги, рабы и подданные. Однако каждый развалина — способный мучитель, алхимик и врач, поскольку немногие гомункулы склонны унижаться ручным трудом, предпочитая отдавать приказы приспешникам. Некоторые развалины берут на поле боя причудливые, специализированные результаты тёмной науки своих хозяев и вооружаются разжижающими ружьями, гексвинтовками и ещё более странными приспособлениями, несущие смерть и боль врагам.

Развалина								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
47	43	46	(8)41	(8)41	42	48	36	12

Движение: 4/8/12/24 **Раны**: 19
Броня: Узловатая кожа (Всё 2). **Общий Бонус Выносливости**: 8
Умения: Бдительность (Вос) +10, Химпользование (Инт) +20, Обыденное знание (Тёмные эльдары) (Инт) +10, Уклонение (Лов), Допрос (Инт) +10, Запугивание (Сил) +20, Медика (Инт) +10, Ловкость рук (Лов).
Таланты: Амбидекстрия, Автосангвинация, Кошачье приземление, Сокрушительный удар, Тёмная душа, Пугающий голос, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Всё видавший, Владение холодным оружием (Примитивное), Презрение к слабакам, Парное оружие (Холодное).
Черты: Изменённое телосложение, Ночное зрение, Многорукое, Сила через боль, Сверхъестественная ловкость (x2), Сверхъестественная выносливость (x2).
Оружие: Отравленные клинки, Когти-инъекторы (Холодное; 1d10+6 Режущ; Бронеб 2; Разрывающее, Отравленное).
Снаряжение: Хирургические инструменты, Фиалы с кровью и желчью, образцы тканей.

Гротеск

В то время как развалины являются результатом собственных порочных амбиций и гнусных фантазий, гротески — это существа, чьи изменения являются результатом жестокости и отвратительного творчества самих гомункулов, нанесённых тем, кто пренебрёг ими, или просто оказался не в том месте и не в то время. Каждый гротеск представляет собой возвышающуюся массу гиперстимулированных мышц и деформированных костей, дико разросшихся и превратившихся в нечто чудовищное. Каждый подвергается лоботомии, что делает его безмозглым рабом-зверем, годным только для тяжёлой работы или вспышек крайнего насилия.

Для гомункулов гротески — не более чем инструменты, мускулистые телохранители и ударные отряды, которые можно использовать

и расходовать по прихоти, а также улучшать для эффективного выполнения этих прихотей. Многие дополнительно усилены конечностями, из которых сочится яд или извергается едкий ихор. Бездумное состояние делает их послушными, но стоит лишь хозяину разозлиться, как его гнев доводит их до убийственного безумия, и они становятся практически неудержимыми берсерками не обращающими внимание даже на смертельные раны.

Гротеск								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
49	16	(12)47	(10)56	38	15	35	22	08

Движение: 4/8/12/24 **Раны**: 40

Броня: Узловатая кожа (Всё 2). **Общий Бонус Выносливости**: 10

Умения: Бдительность (Вос), Запугивание (Сил) +20.

Таланты: Автосангвинация, Яростный натиск, Сокрушительный удар, Тёмная душа, Крепкий орешек, Пугающий голос, Бесстрашие, Неистовство, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Железная челюсть, Всё видавший, Владение холодным оружием (Примитивное), Презрение к слабакам, Парное оружие (Холодное).

Черты: Изменённое телосложение, Ночное зрение, Страх (1), Крупный, Сила через боль, Сверхъестественная ловкость (x2), Сверхъестественная сила (x3), Сверхъестественная выносливость (x2). Оружие: Мясницкий нож (Холодное; 2d10+14 Режущ; Бронеб 2; Несбалансированное).

Снаряжение: Инъекторы стимуляторов†.

† Инъекторы стимуляторов: Во время начала боя гротески автоматически входят в Неистовство за Свободное действие.

Машина-паразит «Кронос»

Кронос — ужасные существа, созданные безумной наукой тёмных эльдар. Тяжёлые насекомоподобные машины, они вырывают самую жизненную силу живых существ своими духовными высасывателями и передают её своим хозяевам.

Кронос								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
35	32	(12)49	(15)59	30	18	29	36	02

Движение (На земле): 3/6/9/18

Движение (Парение): 4/8/12/24 **Раны**: 60

Броня: Панцирная броня (Всё 10) **Общий Бонус Выносливости**: 15

Умения: Бдительность (Вос), Уклонение (Лов), Запугивание (Сил).

Таланты: Сокрушительный удар, Крепкий орешек, Бесстрашие, Неистовство, Железная челюсть, Владение холодным оружием (Примитивное), Презрение к слабакам, Быстрая атака, Парное оружие (Стрелковое, Холодное).

Черты: Свирепый натиск, Ночное зрение, Страх (2), Парящее (4), Многорукое, Сила через боль, Размер (Огромный), Странная физиология, Сверхъестественная сила (x3), Сверхъестественная выносливость (x3).

Оружие: Психические зонды (Холодное; 1d10+12, Бронеб 4; Шоковое, Временная пиявка†), Сифон душ (Лёгкое; 20м; 1d10+8; Бронеб 4; Распылитель††, Временная пиявка†), Духовный вихрь (Лёгкое; 30м; 1d10+6, Бронеб 4; Взрыв [5], Временная пиявка†).

†Временная пиявка: Всякий раз, когда Кронос наносит урон (после учёта бонуса Выносливости и Брони) живому существу, превышающий его бонус Силы Воли, то этот персонаж должен пройти **Очень Тяжёлый (-30) тест с характеристикой на выбор**. За каждую степень провала в тесте существо получает 1d10 урона этой характеристике. В конце любого раунда, в котором существо получило урон таким образом, каждое существо с чертой «Сила через боль», которое Кронос не атаковал в радиусе 20 метров от него, получает Жетон Боли.

††Распылитель: Сифон душ стреляет так, как если бы это было оружие с качеством Зажигательное во всех отношениях, за исключением того, что он не считается тепловым и не воспламеняет цели, в которые попадает.

РАБЫ КУЛЬТА

У культа Засохшего Клинка бесчисленное множество рабов, одни воины ужасающей доблести, а другие просто труженики, кормящие зверей.

ИЗМУЧЕННЫЙ ЭЛЬДАР

Достаточно редкий товар, ибо немногие обитатели искусственных миров или экзодитов когда-либо добирались до гладиаторских арен Нексуса Теней или любого города тёмных эльдар. Большинство из них забирают могущественные друкхари в качестве призов или дани, ибо их сильные души и эмоции как вишенка на торте посреди мелочной агонии жалких существ. Некоторых отдают гомункулам и тогда их плоть используют в качестве сырья, а

души перегоняют в мощные эликсиры.

В Нексусе таких эльдар немного и в основном все они были захвачены культом и сразу же отправлены на арены. Только самые волевые пережили бесчисленные битвы, но потеряли себя в ненависти и ярости арены и теперь мало заботятся о собственной жизни. Каждому позволили сохранить свой камень души, только лишь для того, чтобы победитель осквернил, разбил или просто съел его. Ощущение, не похожее ни на что другое, награда, достойная лучшего.

Измученный эльдар								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
46	43	36	32	51	37	45	47	31

Движение: 5/10/15/30 **Раны**: 10

Броня: Грубая кожанка (Руки 2, Тело 2). **Общий Бонус Выносливости**: 3

Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос) +10, Обыденное знание (Тёмные эльдары) (Инт), Обыденное знание (Эльдары) (Инт) +10, Уклонение (Лов) +10, Бесшумный шаг (Лов).

Таланты: Кошачье приземление, Владение экзотическим оружием (Сюрикенная катапульта, Сюрикеновый пистолет, Осколковый пистолет), Трудная мишень, Ненависть (Тёмные эльдары), Обострённые чувства (Слух, Зрение), Всё видавший, Молниеносные рефлексы, Владение холодным оружием (Примитивное), Спринт, Прикосновение Кроваворукого†.

Черты: Сверхъестественная ловкость (x2).

Оружие: Мономеч (Холодное; 1d10+3 Режущ; Бронеб 2; Сбалансированное).

Снаряжение: Камень души.

†Прикосновение Кроваворукого: этот эльдар прошёл через бесконечные битвы и его рассудок помутился. Чтобы выжить, он принял ярость и свирепость Каэла Менша Кхейна. За Полное действие эльдар может зачерпнуть силу из нестареющей ярости Кроваворукого бога войны эльдар, получая +10 к Ближнему Бою и Ловкости до конца боя, при этом все его атаки ближнего боя считаются имеющими свойство “разрывающее”. Но он также получает штраф -10 к Дальнему Бою, Интеллекту и Общительности в течение этого времени и в течение 1d5 часов после.

ОЖЕСТОЧИВШИЙСЯ ВОИН ОГНЯ ТАУ

Невероятно редкий гость в Коронусе, однако для комморритов ничто не находится вне досягаемости и далекая империя Тау не является исключением. Считающиеся не более чем животными для развлечения и пропитания так же, как и люди, тау иногда попадают в плен в ходе набегов друкхари из Нексуса, скорее из любопытства, чем из-за их реальной ценности, поскольку души тау скудны даже больше, чем человеческие.

В подземельях Засохшего Клинка осталось несколько десятков серокожих воинов Тау, являющиеся скорее кормом для животных, нежели полноценными гладиаторами. Тем не менее, их усилия на ринге позабавили Аньялру, когда эти дисциплинированные воины были вынуждены выживать благодаря первобытной свирепости, так нехарактерной для их вида.

Воин огня								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
26	34	31	32	32	37	33	34	31

Движение: 2/4/6/12 **Раны**: 10

Броня: Грубая кожанка (Руки 2, Тело 2). **Общий Бонус Выносливости**: 3

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное знание (Тау) (Инт), Языкознание (Тау) (Инт).

Таланты: Владение экзотическим оружием (Импульсный карабин, Импульсная винтовка), Обострённые чувства (Обоняние).

Оружие: Мономеч (Холодное; 1d10+3 Режущ; Бронеб 2; Сбалансированное), Клятвенный нож (Холодное; 1d5+3; Примитивное).

Снаряжение: Отсутствует.

ИЗУВЕЧЕННЫЙ ЧЕЛОВЕК

Учитывая огромное количество в галактике, люди составляют наибольшую часть обитателей подземелий Клинка, и их можно встретить участниками всевозможных представлений. Сражаются ли они с ведьмами культа, против зверей, или бегают в качестве движущихся мишеней для показательных полётов рейдеров, люди повсюду: на арене и за её пределами.

Как это обычно бывает, культ имеет тенденцию продавать или иным образом отсеивать тех людей, которые мало полезны для боя на арене. Тех, кто слаб разумом или телом, быстро продают кабалам или ковенам гомункулов, поскольку Засохшему Клинку нужны только те, кто обладает достаточной силой и искрой ярости для большей зрелищности. В результате большинство в подземельях Клинка, являются опытными бойцами и носят на себе множество шрамов от лазерного ожога, пули и ножа. Они сражаются с праведной ненавистью и отчаянной свирепостью людей, чьи жизни давно отданы битве.

Изувеченный человек								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
38	38	36	37	34	28	31	34	29

Движение: 3/6/9/18 **Раны**: 10

Броня: Грубая кожанка (Руки 2, Тело 2). **Общий Бонус Выносливости**: 3

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное знание (Империум) (Инт), Запугивание (Сил), Языкознание (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Владение лёгким оружием (Лаз, Твёрдотельное), Ненависть (Тёмные эльдары), Владение холодным оружием (Примитивное), Стальные нервы, Паранойя, Владение пистолетами (Лаз, Твёрдотельное).

Оружие: Мономеч (Холодное; 1d10+3 Режущ; Бронеб 2; Сбалансированное).

Снаряжение: Отсутствует.

ДОМОС АГНЕЛАЙН, ПОРАБОЩЁННЫЙ МАГОС АДЕПТУС МЕХАНИКУС

Захваченный несколько десятилетий назад, странствующий магос Домос Агнелайн сопровождал эксплораторов в Пространстве Коронус в поисках Гэланской Сферы.

Когда он выполнял обряды обслуживания после довольно бурного путешествия через варп, судно было взято на абордаж большой группой тёмных эльдар. В последующие годы Агнелайн видел, как его собратьев искалечили и превратили в немногим более, чем усиленные аугметикой скелеты, управляемые разбитыми разумами. Много лет Домос старательно избегал похожей участи и занимался тем, что выкачивал инфо-блоки из разбитых разумов товарищей, пока, наконец, друкхари не прознали, что он являлся лидером.

Чтобы отгородиться от ужасов окружения, он замкнулся на себе, попытавшись сосредоточиться на скачанных знаниях, пока в конце концов его похитители тоже не пришли за ним после почти сорока лет. Тёмным эльдарам понадобилось несколько лет, чтобы раскрыть секреты его разума и начать просеивать их ради чего-нибудь полезного. Когда культ не заставляет Домоса создавать новых чудовищ, он уже скорее ремонтирует, чем лечит рабов-воинов, пострадавших от этих самых чудовищ.

Домос Агнелайн								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
26	38	29	32	29	58	37	44	18

Движение: 2/4/6/12 **Раны**: 12

Броня: Ржавая кибер-мантия (Всё 4). **Общий Бонус Выносливости**: 3

Умения: Обыденное знание (Культ Машины) (Инт) +10, Обыденное знание (Техника) (Инт) +10, Оценка (Инт) +10, Запретное знание (Археотех) (Инт) +20, Запретное знание (Адептус Механикус) (Инт) +10, Грамотность (Инт) +10, Логика (Инт) +10, Медика (Инт), Языкознание (Низкий Готик) (Инт), Языкознание (Технолингва) (Инт) +20, Техпользование (Инт) +20, Ремесло (Техномат) (Инт) +10.

Таланты: Автосангвинация, Владение лёгким оружием (Универсальное), Двоичный диалог, Химическое оскопление, Искалеченный телом и разумом†, Электрическая поддержка, Электропривой, Резонансный визг, Влечение железа, Всё видавший, Логис-имплант, Светоносный взрыв, Светоносный заряд, Механодендрит (Вспомогательный), Владение холодным оружием (Универсальное), Ортопраксия, Плоть слаба (3), Мнемоник.

Черты: Имплантаты механикус.

Оружие: Ржавые механодендриты (Холодное; 1d5–1 Режущ; Бронеб 0).

Снаряжение: Отсутствует.

†Искалеченный телом и разумом: Домос Агнелайн долгое время находился в плену у тёмных эльдар, поэтому у него 80 очков безумия, и он страдает от одного острого расстройства "мёртвый товарищ" (старый наставник Агнелайна, магос Придиус Туризан). Кроме того, ни один из его имплантатов механикус или связанных с ним талантов не работает должным образом.

КАПИТАН АНЯ ШЕН, КАПИТАН АГРЕССИВНОГО ПРЕДЛОЖЕНИЯ

Одна из многочисленных курсирующих вокруг Поступи пиратов, капитан Шен успела заработать имя для себя и своего корабля, пока внезапно не исчезла без следа. Она была захвачена кабалом Треснувшего Когтя, что стало ещё одним призом для трофейных хранилищ архонта и ещё одной партией скоротечных рабов для арен Засохшего Клинка. Вечно сражаться на арене, пожалуй, самая "лучшая" доля, которая выпала Ане и её команде. Ибо здесь им предоставляется шанс, хотя и небольшой, прожить достаточно долго, чтобы продумать план побега.

Ускользнув от патрулей Имперского флота и избежав репрессий со стороны соперников и жертв, Аня Шен гордится тем, что может найти выход из любой ситуации, хотя для нынешней требуется больше времени, чем обычно. Тем не менее, у неё есть козырь в рукаве – перстневой лазер, спрятанный внутри бионической руки. Однако друхари знают об этом факте, но намеренно оставили оружие, находя забавным её попытки обмануть смерть.

Аня Шен								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
44	38	34	42	34	34	37	42	36

Движение: 4/8/12/24 **Раны**: 15
Броня: Грубая кожанка (Руки 2, Тело 2). **Общий Бонус Выносливости**: 3

Умения: Бдительность (Вос), Бартер (Тов), Обаяние (Тов), Командование (Тов) +10, Коммерция (Тов), Обыденное знание (Империум) (Инт), Обыденное знание (Торговец) (Инт), Обыденное знание (Преступность) (Инт) +10, Обман (Тов), Уклонение (Лов), Оценка (Инт), Запретное знание (Пираты) (Инт) +10, Допрос (СВ), Запугивание (Сил), Дознание (Тов), Навигация (Звёздная) (Инт) +10, пилотирование (Космические корабли) (Лов), Учёное знание (Астромантия) (Инт), Безопасность, Ловкость рук (Лов) +10, Языкознание (Низкий Готик) (Инт), Языкознание (Жаргон пустотников) (Инт), Ремесло (Пустоход) (Лов).

Таланты: Аура власти, Владение лёгким оружием (Универсальное), Тайная полость, Декаданс, Владение экзотическим оружием (Перстневой лазер), Ненависть (Тёмные эльдары, Имперский флот), Железная дисциплина, Всё видавший, Чуткий сон, Владение холодным оружием (Примитивное, Универсальное), Стальные нервы, Паранойя, Связи (Преступники), Владение пистолетами (Лаз, Твёрдотельное), Сопротивляемость (Страх), Быстрая атака.

Оружие: Мономеч (Холодное; 1d10+3 Режущ; Бронеб 2; Сбалансированное), Скрытый перстневой лазер (Пистолет; 3м; S/–/–; 1d10+3 Энерг; Бронеб 7; Магазин 1; Перез Полн; Надёжное).

Снаряжение: Бионическая рука с небольшим отделением хорошего качества, 3 зарядных устройства для перстневого лазера, маленький портрет Аньялры сделанный из осколков.

ЛЮДВОС ТАРН, БРАТ-СЕРЖАНТ ИМПЕРСКИХ КУЛАКОВ

Захваченный более десяти лет назад во время рейда Треснувшего Когтя, Людвос Тарн был старшим сержантом отделения ударных сил "Фальшион" – небольшой боевой эскадры быстроходных кораблей Имперских кулаков, предназначенных для подавления набегов эльдар в Каликсиде. В то время как из-за контратак Кулаков рейды в конечном итоге прекратились, несколько боевых братьев были взяты в плен. Людвос Тарн – единственный выживший из всех доставленных в Нексус Теней.

Давным-давно лишённый боевого снаряжения, Тарн по-прежнему верен Императору и является символом благоговения и преданности для заключенных вместе с ним рабов-людей. Как потому, что он является Адептус Астартес, так и потому, что он один из немногих долгоживущих лидеров. История Тарна хорошо известна среди людей, хотя, возможно, несколько преувеличена — утверждается, что он был дан в качестве благодарственного дара Дрекару, дабы гомункул сломил железную волю воина и уничтожил его сверхчеловеческую плоть. Дрекар, к своему гневу, не смог добиться ни того, ни другого, ибо сила духа Имперского Кулака была слишком велика, чтобы её смог преодолеть даже архи-агонист, и назло он был отдан Аньялре.

Очевидно, что Тарн сумел выжить, хотя, когда его спрашивают о прошлом, он обычно

отвечает мрачной улыбкой и простыми словами: “Император защищает”. Проверка пределов хвалёной стойкости его ордена к боли и отчаянию занимала культ Засохшего Клинка в течение многих лет, и усилия пока не принесли никаких результатов, кроме изломанных трупов. В бою он так же силён, как и репутация его собратьев.

Людвос Тарн								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
58	56	(8)49	(10)53	48	46	44	61	48

Движение: 4/8/12/24 **Раны**: 25

Броня: Кожанка (Руки 2, Тело 2). **Общий Бонус Выносливости**: 10

Умения: Бдительность (Вос) +10, Командование (Тов) +10, Обыденное знание (Империум) (Инт), Обыденное знание (Война) (Инт) +10, Запугивание (Сил) +20, Учёное знание (Тактика Империалис) (Инт), Языкознание (Высокий Готик) (Инт), Языкознание (Низкий Готик) (Инт) +10.

Таланты: Амбидекстрия, Владение лёгким оружием (Универсальное), Бугрящиеся бицепсы, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Крепкий орешек, Разоружение, Долг превыше смерти, Бесстрашие, Это просто царапина, Ненависть (Тёмные эльдары), Обострённые чувства (Зрение, Слух), Железная дисциплина, Железная челюсть, Молниеносные рефлексы, Владение холодным оружием (Примитивное, Универсальное), Связи (Адептус Астартес), Владение пистолетами (Универсальное), Сопротивляемость (Токсины, Психические техники), Быстрая атака, Каменная кожа, Парное оружие (Стрелковое, Холодное), Мастер кулачного боя, Кулачный боец.

Черты: Сверхъестественная сила (x2), Сверхъестественная выносливость (x2).

Оружие: 2 мономеча (Холодное; 1d10+10 Режущ; Бронеб 2; Сбалансированное), Кулаки (Холодное; 1d10+10 Ударн; Бронеб 0).

Снаряжение: Отсутствует.

НАШРИК ХАХ, ДИКИЙ КРУУТ

Захваченная вместе с остатками отряда Тау, Нашрик Хакх выжила там, где не выжили многие её сородичи. Сила, ловкость, острота чувств и, прежде всего, генетическая гибкость круутов привели к тому, что сородичи были разделены между лабораториями Дрекара и боевыми ямами Засохшего Клинка. О судьбе первых знает только Дрекар. Из последних выжила только Нашрик, её родственники, как звери, снова и снова без передышки выгонялись на арену.

Сама Нашрик далеко не цела разумом. Одержав победу в ранней битве, она вкусила плоть суккубы, только чтобы обнаружить, что заражённая стимуляторами плоть ведьмы оказывала плохое влияние на физиологию. На данный момент круут изо всех сил пытается сохранить чувство собственного достоинства против обжёгшие её мозг токсинов, но бессмысленная свирепость дикого забвения становится ближе с каждым днем.

Нашрик Хах								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
49	32	(10)51	46	51	28	(10)53	26	28

Движение: 5/10/15/30 **Раны**: 16

Броня: Грубая кожанка (Руки 2, Тело 2). **Общий Бонус Выносливости**: 4

Умения: Бдительность (Вос) +20, Скрытность (Лов) +20, Запугивание (Сил), Бесшумный шаг (Лов) +20, Языкознание (Круут) (Инт), Языкознание (Тау) (Инт), Выживание (Инт) +20, Выслеживание (Инт) +20.

Таланты: Владение лёгким оружием (Примитивное, Твёрдотельное), Яростный натиск, Неистовство, Обострённые чувства (Всё), Молниеносные рефлексы, Владение холодным оружием (Примитивное), Полиглот, Спринт, Быстрая атака.

Черты: Природное оружие (Клюв), Сверхъестественное Восприятие (x2), Сверхъестественная сила (x2).

Оружие: Мономеч (Холодное; 1d10+10 Режущ; Бронеб 2; Сбалансированное), Клюв (Холодное; 1d5+10 Режущ; Примитивное).

Снаряжение: Одно рваное перо из головы бывшего формирователя.

НЕЙЯ ТРОМЕЙН, ВАРП-ВИРД

“Нейя Тромейн проклята”, вероятно, это будут первые слова из уст любого человека, столкнувшегося с ней. Вырвавшись из хватки Империума и крепостничества

Сеферис Секундус, она нашла проход к окраинам Каликсиды на борту грузовых судов и других транспортов, всегда избегая бедствий, постигших тех, кто её вёз, вплоть до самого последнего случая. Когда она попыталась пройти в Коронус, судно было атаковано налетчиками тёмных эльдар.

Кабал, заявивший права на Нейю, пал из-за махинаций другого в течение недели после её доставки в Тёмный Город. С тех пор она переходила из рук в руки различных кабалов и культов, при этом каждый из которых рушился из-за совершенно не связанных между собой событий, как-будто несчастье притягивается к этой молодой женщине. Теперь она приговорена к арене Засохшего Клинка из-за махинаций соперничающего культа ведьм, стремящегося закрепиться в Нексусе Теней. Со своей стороны, Нейя выжидает, пока на её похитителей не обрушится новое бедствие.

Нейя Тромейн								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
28	28	30	38	36	28	37	48	23

Движение: 3/6/9/18 **Раны**: 13

Броня: Грубая кожанка (Руки 2, Тело 2).

Общий Бонус Выносливости: 3

Очки Судьбы: 2

Умения: Бдительность (Вос), Шифры (Оккультизм) (Инт), Обыденное знание (Империум) (Инт), Обыденное знание (Сектор Каликсис) +10, Обман (Тов) +10, Запретное знание (Культы) (Инт), Запретное знание (Варп) (Инт), Запугивание (Сил), Воззвание (СВ) +10, Психонаука (Вос) +10, Языкознание (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Проклятое присутствие†, Тёмная душа, Бесстрашие, Владение холодным оружием (Примитивное), Пси-рейтинг 5, Сопротивляемость (Психические техники), Прикосновение судьбы.

Пси-силы: дисциплина Телепатия (Повелитель зверей, Подчинение, Уловка, Вторжение в разум, Ближняя телепатия, Устрашение), дисциплина Телекинез (Точный телекинез).

Оружие: Мономеч (Холодное; 1d10+3 Режущ; Бронеб 2; Сбалансированное).

Снаряжение: Психический подавитель†.

†Психический подавитель: Пока это устройство установлено, считается, что Нейя имеет Пси-рейтинг 0 и не может проходить проверку Фокусировки Мощи.

†Проклятое присутствие: Несчастья, как мелкие, так и крупные, похоже, сопровождают Нейю в её путешествиях. При попытке потратить очко Судьбы для переброски проваленного теста в пределах 100 м от Нейи, бросьте 1d10. При выпадении 1 очко Судьбы тратится впустую. Кроме того, если она окажется пассажиром на корабле Исследователей, существует кумулятивный 5%-й шанс того, что Несчастье будет происходить каждую неделю, пока она находится на борту (см. таблицу 9-41: неудачи стр. 284 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**).

РЕЛХАДХАР АНТАРИЭЛЬ, ЯСТРЕБ НА КРАЮ ТЕНИ

Известный корсар и пират Пространства, Релхадхар когда-то служил на борту Горькая Память под командованием известного пиратского принца Сумеречных Мечей Целутина Бахаррудора, прежде чем начать идти за своей судьбой. На протяжении более века банда корсаров, известная как Ястребы Антариэля, становилась все более кровожадной и злобной в набегах и даже продавала свои услуги Тёмным Шипам, избегая при этом Сумеречных Мечей и мира-корабля Каэлор. Однако их деятельность навлекла на себя гнев Треснувшего Когтя и кабал устроил засаду в Паутине, поработив множество членов команды.

На протяжении десятилетий Антариэль был излюбленной игрушкой повелителя Треснувшего Когтя, но даже такой ценный приз может со временем надоесть, и с каждым годом корсар становился всё более ожесточённым, его страсть омрачалась муками существования. Когда он вырвал горло первой ламеянке Треснувшего Когтя собственными зубами, а оставшуюся часть двора перерезал её же ножами, Релхадхара бросили на арену. Несмотря ни на что, Антариэль выжил даже там, где его жестокость встречала аплодисменты толпы, которые считали его чем-то вроде любимого противника ведьм Засохшего Клинка.

Релхадхар Антариэль								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
54	33	41	38	(12)62	35	45	47	31

Движение: 6/12/18/36 **Раны**: 13

Броня: Грубая кожанка (Руки 2, Тело 2).

Общий Бонус Выносливости: 3

Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос) +10, Командование (Тов) +10, Обыденное знание (Тёмные эльдары) (Инт), Обыденное знание (Эльдары) (Инт) +10, Уклонение (Лов) +20, Запугивание (Сил) +10, Бесшумный шаг (Лов).

Таланты: Амбидекстрия, Кошачье приземление, Владение экзотическим оружием (Сюрикенная катапульта,

Сюрикеновый пистолет, Осколковый пистолет, Ведьмин нож), Трудная мишень, Ненависть (Тёмные эльдары), Обострённые чувства (Слух, Зрение), Всё видавший, Молниеносные рефлексы, Владение холодным оружием (Универсальное), Сопротивляемость (Токсины), Спринт, Шаг в сторону, Быстрая атака, Парное оружие (Стрелковое, Холодное).

Черты: Сверхъестественная ловкость (x2), Прикосновение Кроваворукого†.

Оружие: 2 украденных ножа ведьм (Холодное; 1d10+4 Режущ; Бронеб 3; Бритвенной остроты).

Снаряжение: Камень души.

†Прикосновение Кроваворукого: этот эльдар прошёл через бесконечные битвы и его рассудок помутился. Чтобы выжить, он принял ярость и свирепость Каэла Менша Кхейна. За Полное действие эльдар может зачерпнуть силу из нестареющей ярости Кроваворукого бога войны эльдар, получая +10 к Ближнему Бою и Ловкости до конца боя, при этом все атаки ближнего боя считаются имеющими свойство “разрывающее”. Но он также получает штраф -10 к Дальнему Бою, Интеллекту и Общительности в течение этого времени и в течение 1d5 часов после.

ЗВЕРИ АРЕНЫ

В Кровавых ямах обитают бесчисленные ужасы со всего Пространства и за его пределами. Этот раздел включает в себя список некоторых, но далеко не всех ужасных существ, с которыми Исследователи могут столкнуться на песках арены.

ХРОНО-ГЛАДИАТОР

Это был славный день для Засохшего Клинка, когда они впервые узнали о концепции хроно-гладиаторов из болтовни рабов. Человек, чьи праздные слова привлекли их внимание, впоследствии был вознаграждён превращением в первое из многих подобных существ. Хроно-гладиатор — это воин, живущий позаимствованным временем – каждый из них оснащён устройствами, которые убьют его, когда личные часы достигнут нуля. Единственный способ увеличить оставшееся время – убивать.

Культ приказал пленённым техножрецам создать бесчисленное множество хроно-гладиаторов. Каждый подвергается ужасным пыткам и насильно подсаживается на уникальный коктейль из боевых стимуляторов и обезболивающих. Инъекторы внутри тел снабжают химикатами за каждую жизнь, которую они забирают, но дозы дают лишь краткую передышку. Количество каждой дозы невелико, а симптомы отмены смертельны, что приводит к мучительной боли, поскольку их телесные жидкости бурно, а затем взрывоопасно реагируют друг с другом. Для гарантии, что смерти хроно-гладиаторов не пропадут даром, их держат в стазисе между битвами.

Хроно-гладиатор								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
48	23	(6)38	(6)32	54	26	31	26	22

Движение: 5/10/15/30 **Раны**: 16

Броня: Имплантированные пластины (Всё 3). **Общий Бонус Выносливости**: 6

Умения: Бдительность (Вос), Запугивание (Сил) +10.

Таланты: Амбидекстрия, Автосангвинация, Сокрушительный удар, Бесстрашие, Владение холодным оружием (Универсальное), Парное оружие (Холодное).

Черты: Сверхъестественная скорость, Сверхъестественная сила (x2), Сверхъестественная выносливость (x2), Тикающие часы†.

Оружие: Несколько наборов имплантированных когтей (Холодное; 1d10+8 Режущ; Бронеб 3; Бритвенной остроты, Отравленное).

Снаряжение: Имплантированный стим-индуктор с оставшимися дозами 2d10.

†Тикающие часы: Хроно-гладиаторы движимы физиологической потребностью в особых наркотиках, выделяемых их аугментированными телами, которые

высвобождаются только тогда, когда они убивают. После убийства существа хроно-гладиатор получает дополнительный уровень Сверхъестественной силы и становится невосприимчивым к Усталости и всем критическим эффектам, которые не вызывают смерть или потери частей тела в течение 1d5 раундов. Любые дальнейшие убийства, совершенные в течение этого времени, продлевают эффект на 1d5 раундов к текущему. Если хроно-гладиатор не получит инъекцию в течение 5 раундов после прекращения действия последней дозы (отсутствие целей или закончились стимуляторы), то он немедленно получает уровень Усталости и 1d5 Взрывного урона, игнорирующего Броню и бонус Выносливости. Этот эффект повторяется каждые 5 раундов, пока хроно-гладиатор не получит очередную дозу.

ПЕРЕШИТЫЙ ДРЕЙК

Занимая почётное место в звериных клетках Засохшего Клинка, эти чудовища когда-то были вполне обычными карнозаврами в далеком, безымянном первобытном мире. Любимые за лёгкость захвата, размеры и силу, эти существа были убиты бесчисленное количество раз и каждый раз воскрешались трудами гомункулов, которые не колеблясь улучшали их.

Теперь перешитый дрейк – это гибрид плоти и яда, его разложившиеся мышцы обновлены гиперстероидами и вивисекцией, его кровь заменена смертельной смесью неестественных химикатов, а звериный разум вытеснен собственным изобретением Дрекара, паукообразной матрицей образа.

Дрейк								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
42	15	(12)65	(15)58	31	18	42	31	01

Движение: 5/10/15/30 **Раны**: 55

Броня: Узловатая кожа больших размеров (Всё 4). **Общий Бонус Выносливости**: 15

Умения: Бдительность (Вос).

Таланты: Яростный натиск, Крепкий орешек, Бесстрашие, Неистовый натиск, Обострённые чувства (Обоняние), Железная челюсть.

Черты: Изменённое телосложение, Смертоносное природное оружие, Большой, Потустороннее, Природная Броня (Чешуйчатая шкура и узловатая кожа), Четвероногое, Размер (Большой), Отравленное, Сверхъестественная сила (x2), Сверхъестественная выносливость (x3).

Оружие: Аугментированная челюсть (Холодное; 1d10+14 Режущ; Бронеб 4; Разрывающее, Отравленное), Установленный в пасти пистолет-разжижитель† (Лёгкое; 20м; S/–/–; 2d10+2 Энерг; Бронеб 2; Зажигательное, Отравленное).

†Установленный в пасти пистолет-разжижитель: Это встроенное оружие наносит 1d5 Ударного урона, не уменьшаемый Бронёй или бонусом Выносливости. Более подробно см. раздел пистолет-разжижитель.

ПАУЧИХА АРИАДНА

Хорошо это или плохо, но паукообразные являются обычным явлением по всей галактике, и так было дольше, чем кто-либо из ныне живущих может вспомнить. Бесчисленные триллионы видов пауков и подобных организмов существуют в бесчисленных мирах и Паутина не является исключением. Эндемик неровных и извилистых туннелей Паутины, пронзающих Каликсиду, Коронус и Вопящий Вихрь, ариадна – злобное, многоногое существо, существование которого не ограничены материальным миром. Раны заживают так, будто плоть возвращается в исходное состояние, атаки, кажется, попадают в цель, даже если существо находится на расстоянии нескольких метров, а удары, по нему не оставляют и следа, как-будто их и не было.

Вылавливаемые для развлечения, ариадна – любимица звероловов Кровавых ям. Зрители также наслаждаются уникальным смятением и страданиями, которые могут причинить эти существа. Бои пауков всегда захватывающие, поскольку они умеют манипулировать нитями судьбы ради победы. Нет ничего неслыханного в том, что эти существа устраивают резню на трибунах, к вящей радости оставшихся в живых эльдар.

Ариадна								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
39	33	49	38	(15)51	12	45	31	01

Движение: 16/32/48/96 **Раны**: 9

Броня: Хитиновый панцирь (Всё 3). **Общий Бонус Выносливости**: 3

Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос) +10, Скрытность (Лов), Лазание (Сил) +20, Уклонение (Лов), Психонаука (Вос), Бесшумный шаг (Лов).

Таланты: Удар и отскок, Обострённые чувства (Зрение), Глубокое чутьё варпа, Мгновенная реакция, Верный удар, Одарённый (Лазание), Шаг в сторону, Варп-

чутьё.

Черты: Зверь, Ночное зрение, Смертоносное природное оружие, Потустороннее, Многорукое, Природная Броня (Хитиновый панцирь), Четвероногое (8 ног), Регенерация, Тощий, Странная физиология, Сверхъестественная ловкость (x3), Сверхъестественные чувства (20м), Темпоральный хищник†, Оружие варпа.

Оружие: Разрывающие время жвалы†† (Холодное; 10м; 1d10+4 Режущ; Стазисный яд†††), Паутина (Лёгкое; 20м; S/–/–; Обездвиживающее).

†Темпоральный хищник: Ариадна во время охоты способна сплетать время, находя будущее, в котором нанесёт верный удар и не пострадает в ответ. Каждый ход она может повторно перекинуть одну пропущенную атаку или тест на Уклонение. Те, кто сталкивается с паучихой в бою, оказываются сбитыми с толку противоречивыми воспоминаниями, поскольку время вокруг них меняется, и в конце любого боя с участием ариадны персонаж должен пройти **Ординарный (+10) тест на Силу Воли** или **Сложный (-10) тест на Интеллект**. Любое разумное существо, провалившее тест, получает 1 очко Безумия плюс одно дополнительное очко Безумия за каждую степень провала.

††Разрывающие время жвалы: Благодаря причудам своей физиологии хватка ариадны иногда превосходит её досягаемость. Она может совершать атаки ближнего боя против врагов на расстоянии до 10 метров, как если бы была рядом. Из-за парадоксальной природы этих ударов, попытки уклониться или парировать наказываются штрафом -10.

†††Стазисный яд: Этот мощный и необычный яд действует, удерживая жертву в течение единственного момента существования, пока метаболизм не преодолеет его. Гомункулы Сшитой Спирали очень ценят его, поскольку он прекрасно сохраняет жертв. Раненное мандибулами существо должно пройти тест на Выносливость со штрафом -5 за каждую рану, нанесённую данной атакой. Провал приводит к оглушению существа на количество раундов, равное 1d5+2 минус бонус Выносливости жертвы, до минимума 1. Будучи оглушённым стазисным ядом, существо не может быть ранено другим способом – оно заморожено во времени.

КОГТИСТЫЙ ДЬЯВОЛ

Из всех неприятных существ в загонах тёмных эльдар ни одно не может превзойти животную свирепость когтистого дьявола. Дьявол – это бугор из переплетённых мышц, покрытый прочным серым мехом. Каждая часть смертельно опасна: от увенчанного костяным лезвием хвоста до огромной красной головы, со слюнявыми челюстями и слишком большим количеством глаз-бусин. Ещё более поразительной чем телосложение, является свирепость, с которой он преследует добычу. Зверь малочувствителен к плетям ведьмаков, но если ему всё же причинят вред, то моментально впадает режущее безумие, превращая всех вокруг в красную кашицу.

Конечно же комморитты ценят и наслаждаются таким насилием и нет ничего удивительного в том, что дьявол занял почётное место в Кровавых ямах. Более подробную информацию можно найти в книге **THE KORONUS BESTIARY**.

Когтистый дьявол								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
48	05	(6)35	(8)43	47	20	32	23	05

Движение: 5/10/15/30 **Раны**: 38

Броня: Прочная кожа (Всё 4) **Общий Бонус Выносливости**: 8

Умения: Бдительность (Вос), Лазание (Сила) +10.

Таланты: Яростный натиск, Животная ярость†, Бой вслепую, Мастер рукопашной, Сокрушительный удар, Железная челюсть, Стальные нервы, Нокдаун.

Черты: Животная ярость†, Зверь, Свирепый натиск, Ночное зрение, Страх (2), Природная Броня, Природное Оружие, Размер (Крупный), Коренастое, Сверхъестественная сила (x2), Сверхъестественная выносливость (x2), Сверхъестественное Зрение (25 м).

Оружие: Когти (Холодное; 1d10+6 Режущ; Бронеб 1; Разрывающее), Костяное лезвие хвоста (Холодное; 3м; 1d10 Режущ; Разрывающее, Гибкое).

†Животная ярость: Если Дьявол получает одну или несколько ран, он автоматически приобретает Таланты Неистовство и Молниеносная атака на оставшуюся часть боя.

ХИМЕРА

Порождённые во фрактальных углах Варпа, где сны смертных искажаются, растут и превращаются в живых кошмарных существ, химеры – свирепые охотники, удерживаемые в реальном пространстве благодаря усилиям ведьмаков-укротителей. Несмотря на трудности удержания этих существ в материуме, не говоря уже о контроле,

получение такого зверя окупается с лихвой. Химеры резонируют с садистской психикой тёмных эльдар и это заставляет их покорять всё большие и большие высоты резни.

В подземельях Нексуса есть несколько особей химер, более неестественных и ужасающих чем обычно. Такие звери с лёгкостью перемещаются сквозь стены и любят рвать плоть своими когтями и щупальцами группам рабов, которых предварительно загоняют туда друкхари, дабы до дна испить ужас бедняг. Более подробную информацию можно найти в книге **THE KORONUS BESTIARY**.

Химера								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
45	-	40	(6)36	(10)54	15	40	35	01

Движение: 12/24/36/72 **Раны**: 21

Броня: Отсутствует **Общий Бонус Выносливости**: 6

Умения: Бдительность (Вос), Выслеживание (Инт), Бесшумный шаг (Лов).

Таланты: Неистовый натиск, Трудная мишень, Обострённые чувства (Все), Быстрая атака.

Черты: Зверь, Демон (ТВ 6), Демоническое присутствие†, Ночное зрение, Страх (3), Потустороннее, Многорукое, Природное оружие, Фазовое, Четвероногое, Размер (Крупный), Сверхъестественная ловкость (х2), Сверхъестественная выносливость (х2), Варп-нестабильность.

Оружие: Клыки и когти (Холодное; 1d10+4 Режущ; Бронеб 0; Разрывающее), Хищные отростки (Холодное; 2м; 1d10+4 Ударн; Бронеб 1; Гибкое).

†Демоническое присутствие: Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к тестам Силы Воли.

БРИТВОКРЫЛ

По сравнению с химерами и когтистыми демонами, стаи бритвокрылов кажутся совершенно обычными. На первый взгляд крупные птицы не кажутся угрозой, и именно этот факт делает их такими смертоносными. Птицы невероятно быстры и проворны, способны переманеврировать геллиона, а их закаленные когти, клювы и острые как бритва перья могут в одно мгновение освежевать тело до кости. Нередки случаи, когда стаи превращают добычу в кровавое месиво за один пролёт, прежде чем попировать ею.

Аньялра всегда проявляет особый интерес, когда выпускают на арену этих грациозных пернатых убийц. Более подробную информацию можно найти в книге **THE KORONUS BESTIARY.**

Бритвокрыл								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
47	01	31	33	52	22	38	23	10

Движение (Хотьба): 2/4/6/12 **Раны**: 10

Движение (Полёт): 8/16/24/48

Броня: Прочные перья (Всё 2). **Общий Бонус Выносливости**: 3

Умения: Уклонение (Лов), Бесшумный шаг (Лов).

Таланты: Неистовство, Неистовый натиск, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Шаг в сторону, Быстрая атака.

Черты: Зверь, Летун (8), Природная Броня, Улучшенное природное оружие, Размер (Небольшой).

Оружие: Клюв (Холодное; 1d10+3 Режущ; Бронеб 1; Разрывающее), Перья (Холодное; 1d10+2 Режущ; Бронеб 3; Бритвенной остроты).

СЕРВИТОР-УБИЙЦА

Разум Домоса неоднократно просеивался и сортировался тёмными эльдарами ради какого-нибудь ценного кусочка. Хотя редко какие-либо секреты Адептус Механикус представляют ценность для эльдар вообще, поскольку их технологии имеют иную концепцию. Но даже друкхари не лишены тягой к поиску новых знаний, пусть даже если это просто новые способы испробовать ощущения. Сервиторизация не является технологией, совершенно незнакомой друкхари – гротески, в конце концов, являются лоботомированными рабами подобного рода. Но понятия о сервиторах-убийцах и арко-флагеллянтов нашли одобрение в тёмных умах. Гомункулы Дрекара почти сразу же начали работу над созданием чего-то подобного. Созданные из покаранных тёмных эльдар, эти необычные сервиторы – злобные, быстрые и совершенно безжалостные существа, ищущие только смерти окружающих и утоления нечестивой жажды, которая всё ещё сжигает их пустые души.

Сервитор-убийца								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Общ**
55	06	(6)38	(6)39	(12)64	16	41	12	04

Движение: 6/12/18/36 **Раны**: 12

Броня: Механическое тело (Всё 4). **Общий Бонус Выносливости**: 6

Умения: Акробатика (Лов), Бдительность

(Вос), Уклонение (Лов), Запугивание (Сил) +20.

Таланты: Амбидекстрия, Автосангвинация, Кошачье приземление, Калечащий удар, Неистовство, Трудная мишень, Обострённые чувства (Зрение, Слух), Спринт, Быстрая атака.

Черты: Ночное зрение, Страх (1), Потустороннее, Машина (4), Смертоносное природное оружие, Сила через боль, Сверхъестественная ловкость (x2), Сверхъестественная сила (x2), Сверхъестественная выносливость (x2).

Оружие: Имплантированные эвисцераторы (Холодное; 1d10+6 Режущ; Бронеб 3; Бритвенной остроты, Разрывающее).

Снаряжение: Инъекторы стимуляторов†.

†Инъекторы стимуляторов: Во время начала боя сервиторы-убийцы автоматически впадают в Неистовство в качестве Свободного действия.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА И СУДА

В этом разделе приведены полные правила, позволяющие МИ использовать изящные и смертоносные космические корабли и транспортные средства друкхари в этом приключении и за его пределами.

ПУСТОТНЫЕ КОРАБЛИ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

В дополнение к рейдам в реальное пространство, совершаемые прямиком из Паутины на поверхность миров, комморитy используют флотилии быстрых рейдерских кораблей, в чем-то похожих на корабли собратьев из миров-кораблей и корсаров. Пренебрегая изящным, но несколько простоватым дизайном звездолётов с искусственных миров, для тёмных эльдар каждый корабль это холст, на котором архонты и гомункулы высвобождают самые отвратительные плоды воображения. Для корабля обычным делом является перестройка палубы в камеру пыток, дабы лучше утолять неестественный голод экипажа во время путешествий. Но многие суда также включают в себя гораздо более изощрённые и дикие образцы жестокости. Таким образом, все корабли комморритов, хотя и имеют много поверхностного сходства друг с другом, являются уникальными творениями, оснащёнными в соответствии с особыми пожеланиями командиров. Классифицировать такие корабли сложно, хотя в архивах Имперского флота существует множество длинных и пыльных трактатов для исчерпывающей систематизации различных конфигураций, каждый новый контакт с друкхари неизменно делает некоторые из этих теорий недействительными.

В то время как такая педантичность может быть вполне уместна в удобных рамках военно-космических баз и объектов Администратума, потребности фронтовых командиров различны, и капитаны Имперского флота, как и вольные торговцы, стали называть эти совершенно разные суда двумя широкими обозначениями: крейсер типа «Пытка» и рейдер типа “Корсар”.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

На все корабли друкхари распространяются особые правила, подробно описанные ниже. Обратите внимание, что, хотя сходство в дизайне между кораблями друкхари и эльдарами искусственных миров действительно существует, первые не получают выгоды из специальных правил для судов эльдар в других книгах (**LURE OF THE EXPANSE** и **BATTLEFLEET KORONUS**), если не указано иное. Любые общие правила, которые есть у этих разрозненных фракций, перечислены здесь полностью.

Мастера звездоплавания: Как и сородичи из миров-кораблей, друкхари являются одними из самых опытных звездоплавателей в галактике. Их корабли спроектированы так, чтобы наилучшим образом использовать таланты экипажа. Любой тёмный эльдар на борту корабля своей фракции может повторно пройти любые тесты Пилотирования для действий Маневрирования (стр. 241 **ОКП ROGUE TRADER v1.23**).

Захватчики рабов: Служащие на борту кораблей воины являются злобными, жестокими и кровожадными существами, и агония добычи делает их еще более смертоносными. Они часто утаскивают десятки членов экипажа во время своих рейдов. При абордаже корабли добавляют +10 к любым тестам на Командование и наносят 1d5+2 урона экипажу и 1d5+2 урона Боевому духу. Во время атак «ударил-отступил» корабли добавляют +20 к тестам на Командование и могут нанести 1d10 урона экипажу и 1d10 Боевому духу вместо Критического удара (считается, что эльдары захватывают вражескую команду и утаскивают к себе на корабль). При этом корабль тёмных эльдар восстанавливает утраченную численность экипажа

и боевого духа, равные нанесённому (считается, что агония жертв и приток рабов восстанавливает и придает сил комморритам).

Акулы пустоты: Корабли тёмных эльдар приводятся в движение всевозможными экзотическими технологиями: начиная от рядов эфирных парусов, улавливающих спектральные ветры паутины и плазменных двигателей, горящих цепной яростью поработённых звезд, до гравитационных импульсных двигателей, направляющую мощную энергию захваченной чёрной дыры. В любом случае корабли быстры, проворны и способны легко опередить и перехитрить свою добычу. Все корабли получают бонус +20 к действию "Самый полный ход" (если вы используете правила корабельных действий из **BATTLEFLEET KORONUS**, то для NPC друкхари бросьте дополнительный 1d5 и выберите наилучший вариант для определения дополнительной скорости). Кроме того, не нужно двигаться по крайней мере на половину своей скорости перед поворотом. Все корабли, независимо от типа или класса, могут поворачиваться на 90 градусов.

Поля теней: Вместо грубых пустотных щитов, используемых людьми, тёмные эльдары окутывают свои корабли чернильной чернотой, делающая их почти невидимыми на фоне пустоты космоса. Эти поля сбивают с толку даже мощные авгуры звездолётов, скрывая тепло и выбросы от посторонних глаз. Все атаки против судна с работающим теневым полем получают штраф -40 при любом тесте на попадание в дополнение к другим штрафам. Микробатареи, насыщающие снарядами целую область космоса, получают только -20. Корабли также получают -30 к любым попыткам использовать против них любое Длительное действие, как то Обнаружение ("Захват цели" или "Направленная авгурия"). Наконец, судно с функционирующим полем может двигаться на полной скорости и добавляет +10 ко всем тестам Маневрирования, выполненным во время "Бесшумного хода".

Двигатели-имитаторы: Оснащённый таким двигателем корабль распознаётся как союзник. Это даёт возможность подкрасться к ничего не подозревающей жертве как можно ближе. Каждое судно тёмных эльдар, использующее это устройство, должно идти в режиме Бесшумного хода (чтобы лучше скрывать сигнатуру двигателей). И может выбрать тип корабля за кого оно себя выдаёт, но корабль тёмных эльдар должен быть того же размера. Так рейдеры могут выглядеть как транспорты, рейдеры или фрегаты, в то время как крейсеры могут выглядеть как легкие крейсера, крейсера, линейные или гранд-крейсеры. Враг может пройти встречный **Серьёзный (+0) тест Проницательности + Обнаружения**, чтобы раскрыть иллюзию. Если оппонент уже имел дело с тёмными эльдарами, то он получает бонус +20.

Высокомерие и злоба: Корабли тёмных эльдар не имеют пустотных щитов, но теневые поля всегда активны, если только эти системы не были отключены или уничтожены.

ВООРУЖЕНИЕ ПУСТОТНЫХ КОРАБЛЕЙ ТЁМНЫХ ЭЛЬДАР

Макропушка "Дезинтегратор": В отличие от твёрдотельных снарядов и примитивных лазеров, комморриты используют сложные устройства, выпускающие залпы нестабильной материи, вырванной из сердец украденных солнц. Оснащённые передовыми системами наведения, все атаки прибавляют +10 к тестам Дальнего Боя.

Призрачный лэнс: Это оружие использует нестабильную энергию, известную как Тёмный Свет. Даже малейшее количество Света взрывоопасно реагирует с материей, а призрачные копья направляют колоссальные потоки этого вещества, удерживаемые в магнитных полях. Данное оружие наносит дополнительный урон +1d10 за степень успеха, до максимума+2d10 урона.

Малые суда: Правила для малых судов из (стр. 10 **BATTLEFLEET KORONUS v.1.1**) также применимы и здесь с дополнениями:

1) перехватчик "Раптор" имеет рейтинг судна +15, скорость 12 ПЕ и размер эскадрильи 12.

2) бомбардировщик "Мучитель" имеет рейтинг судна +6, скорость 9 ПЕ и размер эскадрильи 6.

3) штурмовой катер "Работорговец" имеет рейтинг экипажа +11, скорость 12 ПЕ и размер эскадрильи 5.

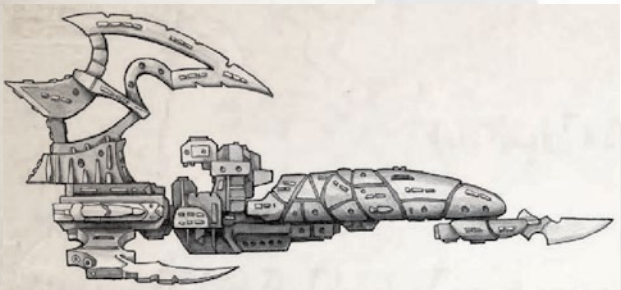
Ни одна из этих эскадрилий не получает штрафа за численность менее половины и сводит на нет любые бонусы за класс турелей, которые обычно получает целевой корабль при попытке сбить приближающуюся волну малых судов.

Торпеды: Правила для торпед из **BATTLEFLEET KORONUS** также применимы и здесь с небольшими дополнениями.

Все торпеды тёмных эльдар используют правила самонаводящихся торпед и отменяют любые бонусы за класс турелей,

которые обычно получает корабль-цель при попытке сбить приближающийся залп. Торпеды друкхари бывают двух видов: пустотные и торпеды-пиявки. Пустотные начинены Тёмным Светом в магнитном поле и при попадании буквально испаряют части вражеского корабля, оставляя на нём идеально ровные полусферы пробоин. Они наносят 2d10+14 урона и могут повторно перебросить кубик на урон, если выпало 3 или меньше. Торпеды-пиявки не наносят урона, вместо этого прикрепляются к корпусу и истощают силовую установку корабля. Они налагают штраф -2 на Скорость судна и -30 на все действия, увеличивающие Скорость. Штраф не суммируется, но до тех пор, пока хотя бы одна торпеда-пиявка прикреплена, он остаётся. Длительное действие "Срочный ремонт" немедленно удаляет 1 торпеду-пиявку и +1 дополнительную за две степени успеха, вместо ремонта компонента.

КРЕЙСЕР ТИПА «ПЫТКА»



Корпус: крейсер
Тип: крейсер типа "Пытка"
Размеры: варьируется; длина прибл. 4,2 км, ширина прибл. 1,3 км.
Масса: прибл. 18 мегатонн.
Экипаж: неизвестен
Ускорение: максимальное устойчивое ускорение при 8 гравитациях

Пытка – самый крупный из двух часто встречающихся типов судов друкхари. Как и во всех кораблях эльдар, применяемые ими технологии для обмана авгуров вражеских кораблей, также делают точную идентификацию практически невозможной. Поэтому крейсеры тёмных эльдар всех видов часто путают друг с другом, и даже проверенные записи приходится изменять в свете новых свидетельств. Крейсера «Пытка» всегда обладают большой огневой мощью, хотя конкретные сообщения об их вооружении варьируются от столкновения к столкновению и, вероятно, становятся ещё менее достоверными из-за ужаса, намеренно распространяемого комморритами во время рейдов.

Скорость: 9
Манёвренность: +28
Обнаружение: +25
Целостность корпуса: 60
Броня: 19
Класс Турелей: 1
Пустотные щиты: отсутствуют
Рейтинг экипажа: Ветеран (50)
Боекомплект: Нос 4
Боевой дух: 100
Численность экипажа: 100

Основные компоненты

Двигатель ксеносов неопознанной модели, Варп-курсограф, Командный мостик, Система жизнеобеспечения эльдар, Помещения для экипажа, Сенсорная матрица.

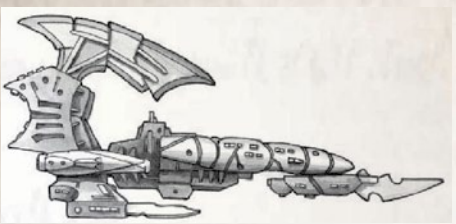
Дополнительные компоненты

Генератор теневого поля
Пыточные камеры: В этих лабиринтообразных помещениях воздух кипит от боли и отдаётся эхом от криков бесчисленных тысяч рабов. Если этот компонент уничтожен, судно дополнительно теряет 1d5 Боевого Духа каждый Стратегический Ход, поскольку экипаж теряет источник нечестивого пропитания.
3 батареи макропушек "Дезинтегратор": Макробатарея; Сила 4; 1d10+3; Рейтинг крита 4; Дальность 5; Бонус +10 к тестам Дальнего Боя.

Одна из следующих систем вооружения дополнительно:

• 2 Призрачных лэнса: Лэнс; Сила 1; 1d10+4; Рейтинг крита 3; Дальность 4; +1d10 урона за степень успеха в максимум +2d10.
• Торпедные аппараты: Прочность 4. 24 пустотные торпеды и 8 торпед-пиявок.
• Ангарный отсек: Прочность 4. 4 эскадрильи перехватчиков "Раптор", 4 эскадрильи бомбардировщиков "Мучитель" и 4 эскадрильи штурмовых катеров "Работорговец".

ЭСКОРТНЫЙ КОРАБЛЬ ТИПА «КОРСАР»



Корпус: Рейдер
Тип: эскорт типа «Корсар»
Размеры: варьируются; длина прибл. 1,2 км, ширина прибл. 0,1 км.
Масса: прибл. 4 мегатонн.
Экипаж: неизвестен
Ускорение: максимальное устойчивое ускорение при силе тяжести 9,5

Как и их более крупные аналоги, корабли сопровождения класса "Корсар" представляют собой скорее концепцию похожих судов. Точная идентификация до сих пор не была возможной, и действительно, собирательный термин "Корсар" может быть в такой же степени отсылкой к экипажу или деятельности этих судов, как и к самим судам.

Известно, что корсары особенно часто используют систему двигателей-имитаторов, их меньший размер позволяет им выдавать себя за часто встречающиеся фрегаты, эсминцы, транспортники и внутрисистемные корабли. В больших рейдах часто одна эскадрилья с имитаторами проскальзывает среди добычи, в то время как остальная часть флота бесшумно движется во тьме космоса. Такие корсары идут на наибольший риск, но он с лихвой окупается самыми сочными плодами.

Скорость: 13
Манёвренность: +45
Обнаружение: +25
Целостность корпуса: 20
Броня: 15
Класс турелей: 1
Пустотные щиты: отсутствуют
Рейтинг экипажа: Ветеран (50)
Мощность оружия: Нос 2
Боевой дух: 100
Численность экипажа: 100

Основные компоненты

Двигатель ксеносов неопознанной модели, Варп-курсограф, Командный мостик, Система жизнеобеспечения эльдар, Помещения для экипажа, Сенсорная матрица.

Дополнительные компоненты

Генератор теневого поля
Пыточные камеры: В этих лабиринтообразных помещениях воздух кипит от боли и отдаётся эхом от криков бесчисленных тысяч рабов. Если этот компонент уничтожен, судно дополнительно теряет 1d5 Морали каждый Стратегический Ход, поскольку экипаж теряет источник нечестивого пропитания.
Батарея макропушек "Дезинтегратор": Макробатарея; Сила 4; 1d10+3; Рейтинг крита 4; Дальность 5; Бонус +10 к тестам Дального Боя.

Одна из следующих систем вооружения дополнительно:

• Призрачный лэнс: Лэнс; Сила 1; 1d10+4; Рейтинг крита 3; Дальность 4; +1d10 урона за степень успеха в максимум +2d10.
• Торпедные аппараты: Прочность 4. 12 пустотные торпеды и 4 торпед-пиявок.
• Батарея макропушек "Дезинтегратор": Макробатарея; Сила 4; 1d10+3; Рейтинг крита 4; Дальность 5; Бонус +10 к тестам Дального Боя.

ПОХИТИТЕЛЬ ДУШ

Корпус: Крейсер
Тип: Неизвестен
Размеры: длина около 6,6 км, ширина около 1,6 км.
Масса: прибл. 30 мегатонн.
Экипаж: неизвестен
Ускорение: максимальное устойчивое ускорение при силе тяжести 7

Похититель Душ – это массивный корабль, сделанный из психически резонансного материала и населённый бесчисленными тысячами духов, порченный длительным дрейфом в варпе и пребыванием в качестве "сердца" Нексуса Теней. Управляемый, если не контролируемый по-настоящему, яростной сущностью падшего архонта Заергарна Кула, Похититель набрасывается на все суда вокруг без разбора. На самом деле это не корабль тёмных эльдар, хотя и был ими модифицирован. Так взрывы материализованной ненависти, которые он выпускает, считаются Призрачными Копьями.

Скорость: 7
Манёвренность: +20
Обнаружение: +35
Целостность корпуса: 100
Броня: 23
Класс турелей: 3
Пустотные щиты: отсутствуют

Рейтинг экипажа: Ветеран (50)
Орудийная Оснащённость: Нос 6
Боевой дух: 100†
Численность экипажа: 100†
†Команда мертвецов: *Похититель Душ* оживлён массой кричащих призраков и у него нет команды в обычном понимании. Однако, по мере того, как он получает урон в бою, всё больше и больше запертых духов начинают прорываться на свободу, и части Похитителя темнеют. Таким образом, численность экипажа и Боевой Дух всегда равны целостности его корпуса. Он по-прежнему может совершать (и отражать) абордажные действия в обычном режиме и использует профиль Заергарна Кула для тестов на отдельного бойца.

Основные Компоненты

Двигатель ксеносов неопознанной модели, Варп-курсограф, Командный мостик, Система жизнеобеспечения эльдар, Помещения для экипажа, Сенсорная матрица.

Дополнительные Компоненты

Генератор теневого поля
6 Призрачных лэнсов: Лэнс; Сила 1; 1d10+4; Критический рейтинг 3; Дальность 4; +1d10 урона за степень Успеха в максимум +2d10.

ПИЛОТЫ NPC
Профиль пилота разбойника, указанный на стр. ЧЧЧ, можно использовать для любого транспортного средства. Единственные необходимые изменения касаются экипировки — кроме тех, кто летает на гравициклах, ни один пилот не должен быть оснащён боевыми стимуляторами, и поскольку большинство транспортных средств кабалитов пилотируются ими самими, экипаж Разбойников, Губителей и Венома, перевозящих кабалитов или слуг гомункула должны носить кабалитскую броню (Всё 4), вместо одежд ведьмы.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Этот раздел предназначен для использования с правилами для транспорта из приложения **INTO THE STORM**. В нём подробно описываются некоторые продвинутые и смертоносно изящные машины, с которыми можно столкнуться в этой книге. Даже без использования **INTO THE STORM**, эта информация может быть полезна как в качестве справочной, так и для предоставления статистических данных для открытых скиммеров.

Открытый верх: Враги могут нацелиться в экипаж и пассажиров транспортного средства, используя действие «Точечная атака».

Скиммер: Эта машина парит над полем боя может игнорировать любые препятствия ландшафта. Но любой приводящий к Обездвиживанию урон уничтожает транспорт (считается, что он врезается в землю).

РЕЙДЕР

Выглядящие как смесь элегантной баржи и хищного гоночного судна, рейдеры являются одними из самых распространённых транспортных средств тёмных эльдар, используемых для перевозки групп воинов-кабалитов или ведьм. В отличие от боевых машин других видов и даже в отличие от быстрых гравитационных танков собратьев из искусственных миров, друкхари вступают в бой не в бронированных панцирях танков и боевых кораблей, а скорее свисают с бортов быстрых и многолезвийных яликов, готовых мгновенно погрузиться в ярость битвы..

Тип: Скиммер
Тактическая скорость: 35 м
Крейсерская скорость: 350 км/ч
Манёвренность: +25
Прочность: 20
Размер: Огромный
Броня: Спереди 18, Сбоку 15, Сзади 15
Экипаж: Пилот, стрелок
Грузоподъёмность: 10 воинов со снаряжением.
Вооружение: управляемое стрелком тёмное копьё (Обращено вперед; Дальность стрельбы 160 м; S /-/–; 3d10 + 10 Взрывн; Бронеб. 20; Обойма 50; Перез 3 Полн.; Рубка, Проверенное [4]) или дезинтеграторная пушка (Обращена вперёд: 150 м; –/–/5 ; 1d10+12 Энерг; Бронеб. 12; Обойма 150; Перез 3 Полн.).

Особые правила

Открытый верх: См. выше.
Скиммер: См. выше.
Ненадёжный скакун: Пассажиров рейдера часто находят свисающими с боков транспортного средства, и даже его небольшая палуба обеспечивает слабую защиту. Воины на борту могут беспрепятственно прыгать с корабля на врага. Когда враг совершает Длинную очередь против рейдера, каждое третье попадание поражает одного из пассажиров, а не само транспортное

средство. Тем не менее, пассажир может спрыгнуть с рейдера в качестве Свободного действия, выполнив **Серьёзный (+0) тест на Акробатику**; если пассажир не проходит этот тест, то секундное колебание увеличивает время, необходимое для высадки, до Полудействия.

Доступность: Чрезвычайно редкий

ГУБИТЕЛЬ

Архетипический боевой корабль комморритов на первый взгляд кажется не более чем вооружённым рейдером. Различие между ними неуловимо, но существенно. Транспортник во всех отношениях такой же как рейдер, кроме тех, которые отмечены ниже:

• Увеличьте броню спереди до 24, сбоку до 21, сзади до 15.

• Увеличьте его экипаж до 1 пилота и 3 стрелков. У каждого стрелка есть тёмное копьё или дезинтегратор.

• Уменьшите грузоподъемность до 0 и удалите специальное правило “Ненадежное крепление”.

ВЕНОМ

Предпочитаемый теми, кто стремится к битве с наибольшей поспешностью, и теми, кто презирает компанию меньших воинов, Веном - это маленький, быстрый и лёгкий транспорт, более быстрый и манёвренный, чем даже рейдер. Вмещая лишь горстку воинов, пассажиры венома для сокрушения врагов полагаются на собственное мастерство и шок от внезапного появления. Наслаждаясь первыми мгновениями ужаса, которые испытывают жертвы, прежде чем прибудет остальная часть рейдовых сил.

Тип: Скиммер
Тактическая скорость: 40 м
Крейсерская скорость: 380 км/ч
Маневренность: +35
Прочность: 18
Размер: Крупный
Броня: Спереди 18, Сбоку 15, Сзади 12
Экипаж: Пилот
Грузоподъёмность: 5 воинов со снаряжением.
Вооружение: управляемые пилотом спаренные осколочные винтовки (Обращены вперед; 80 м; S/3/5; 1d10+2 Режущ; Бронеб. 3; Обойма 500; Перез 2 Полн.; Токсичный, Сдвоенный) и управляемая пассажиром осколочная пушка (Обращена вперед; 110 м; –/–/10; 1d10+5 Режущ; Бронеб. 4; Обойма 300; Перез 3 Полн.; Разрывной, Токсичный).

Особые Правила

Открытый верх: См. выше. Обратите внимание, что отсек пилота обеспечивает ему 8 Очков Брони.

Скиммер: См. выше.

Мерцающее поле: Это высокоразвитое поле оптических искажений затрудняет эффективное нацеливание на веном, при этом корабль, кажется, почти случайно появляется и исчезает. Размер транспортного средства не даёт нападающим никаких бонусов за попадание и не налагает никаких штрафов на попытки пилота уклониться. Кроме того, ни один атакующий не может получить бонус к попаданию, целясь в транспортное средство с мерцающим полем, поскольку непоследовательное исчезновение делает невозможным эффективное наведение.

Оружие, управляемое пассажиром: Оружие, отмеченное как управляемое пассажиром, может быть использовано только персонажами, путешествующими в пассажирском отсеке транспортного средства. И использовать значение Дальнего Боя этого персонажа.

Ненадёжное крепление: Пассажиров веном часто находят свисающими с боков транспортного средства, а небольшая палуба обеспечивает лишь слабую защиту. Воины на борту могут беспрепятственно прыгать с корабля на врага. Когда враг совершает Полностью автоматическую Атаку (Fully Automatic Attack Action) против венома, каждое третье попадание поражает одного из пассажиров, а не само транспортное средство. Тем не менее, пассажир может спрыгнуть с веном в качестве Свободного действия, выполнив Серьёзный (+0) тест на Акробатику; если пассажир не проходит этот тест, то секундное колебание увеличивает время, необходимое для высадки, до половины действия.

Доступность: Очень редко

ГРАВИЦИКЛ РАЗБОЙНИКА

Любимые и настроенные своими владельцами гравициклы представляют собой идеальное сочетание скорости и смертоносности. Для разбойника недостаточно убивать врагов или передвигаться с головокружительной скоростью с непринуждённой грацией. Выполнение и того, и другого одновременно является настоящим испытанием мастерства, и все стремления гонщика направлены на

достижение этой цели: от урезанного и изменённого шасси для улучшения скорости и аэродинамики до украшающих их порочных лезвий, испачканных кровью бесчисленных жертв.

Тип: Скиммер
Тактическая скорость: 50 м
Крейсерская скорость: 400 км/ч
Маневренность: +30
Прочность: 8
Размер: Крупный
Броня: Спереди 15, Сбоку 12, Сзади 10
Экипаж: Пилот
Грузоподъёмность: Отсутствует.
Вооружение: управляемая пилотом осколочная винтовка (Обращена вперед; 80 м; S/3/5; 1d10 +2 Режущ; Бронеб. 3; Обойма 200; Перез 2 Полн.; Токсичное).

Особые Правила

Скиммер: См. выше.
Режущие стабилизаторы (Bladevanes): Гравицикл – это само по себе оружие, и в руках опытного гонщика оно действительно может быть смертельно опасным. При попытке тарана против существа гравицикл наносит урон (1d10+5 Режущ, Бронеб 4), увеличивающийся до 2d10+5 Режущего урона, если скорость по крайней мере в два раза превышает его тактическую скорость. Пилот может продолжать двигаться после тарана, используя любое оставшееся движение. Если гонщик захочет, то может получить штраф -20 на Вождение (скиммеры) на действие таран, но при этом выбрать место удара, как если бы атака была Точечной. Обратите внимание, что это означает, что разбойник потенциально может поразить пассажиров и экипаж транспортных средств с открытым верхом.
Открытый: Враги могут нацелиться на пилота гравицикла с помощью действия «Точечная атака». Кроме того, когда враг совершает Полностью автоматическую Атаку на гравицикл, каждое третье попадание попадает в пилота, а не в саму машину.
Доступность: Редкая

РЕАКТИВНЫЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ БРИТВОКРЫЛ

Управляемый теми немногими разбойниками, которые заработали достаточно богатства и престижа, реактивный истребитель – это смертоносный самолёт, созданный для того, чтобы быть смертельным хищником против всего, что движется по земле. Вооружённые разнообразным оружием, но

самые смертоносные инструменты – это особые ракеты, вызывающие экзотические и смертоносные эффекты на извращенный вкус их пилотов.

Тип: Летун
Тактическая скорость: 40 м/20 ВЕ
Крейсерская скорость: 1750 км/ч
Маневренность: +40
Прочность: 25
Размер: Большой
Броня: Спереди 20, Сбоку 20, Сзади 20
Экипаж: Пилот
Грузоподъемность: Отсутствует.
Вооружение: Управляемые пилотом спаренные осколочные винтовки (Обращены вперед; 80 м; S/3/5; 1d10 +2 Режущ; Бронеб. 3; Обойма 500; Перез 2 Полный; Токсичный, Сдвоенный) и два управляемых пилотом тёмных копья (Обращены вперед; Дальность стрельбы 160 м; S/–/–; 3d10 +10 Взрывн; Бронеб. 20; Обойма 50; Перез 3 Полный; Разящ, Проверенное [4]) и четыре управляемые пилотом ракеты, выбранные из следующего списка: ракеты монокоса, ракеты некротоксин, раскалывающие ракеты.

Особые Правила

Летун: Чтобы оставаться в воздухе это транспортное средство использует аэродинамические принципы. Находясь в воздухе, он должен постоянно двигаться со скоростью не менее половины своей крейсерской скорости, чтобы не упасть. Если он когда-нибудь станет полностью обездвиженным из-за повреждения, он упадет на землю и будет уничтожен при ударе.

Овладение гравитацией: Для эльдар всех мастей гравитация – это нечто, чем можно манипулировать и использовать в своих целях с помощью передовых технологий. В любое время реактивный истребитель может работать как скиммер (следуя всем правилам для скиммера, указанным выше), а не как Летун.

Управляемое пилотом спаренное оружие: Всё оружие, классифицируемое как "управляемое пилотом", может быть использовано пилотом за одно действие Стандартная атака по любому количеству целей в пределах досягаемости и на расстоянии не более одной BE (примерно 100 м) друг от друга. Бросайте кубы на атаку и урон отдельно для каждого оружия.

Ракеты монокоса: Эти экзотические устройства взрываются над землёй импульсом силы, который распространяется в параллельной земле плоскости. Этот бесконечно тонкий импульс может прорезать плоть и броню, как тончайшее лезвие, оставляя за собой расчленённые трупы. Ракета имеет следующий профиль: Тяжёлая; 250 м; S/–/–; 3d10+5 Режущ; Бронеб. 4; Обойма 1; Перез –; Взрыв (8). Монокоса не может поразить что-либо выше или ниже волны, но всегда поражает корпус целей в пределах взрыва, если только атака не увенчается двумя или более степенями успеха. В этом случае она поражает зону головы всех целей в пределах взрыва.

Ракеты некротоксин: Ракета содержит большое количество яда и когда взрывается, разлетается на тысячи покрытых токсином осколков. Она имеет следующий профиль: Тяжёлая; 250 м; S/–/–; 2d10 Режущ; Бронеб. 4; Обойма 1; Перез –; Взрыв (8), Режущ (1), Разрывная, Токсичная.

Раскалывающие ракеты: Ракета содержит две работающие последовательно системы, которые для достижения наибольшего эффекта, детонируют в тщательно рассчитанном порядке. Первый взрыв вырывает всё тепло из окружающей местности, превращая в замёрзшие статуи любого, кому посчастливилось оказаться в радиусе поражения. Долю секунды спустя кинетическая ударная волна вырывается, разбивая вдребезги эти статуи. Ракета имеет следующий профиль: Тяжелая; 250 м; S/–/–; 3d10 Ударн; Обойма 1; Перез –; Взрыв (8). Любое существо, задетое этой ракетой, должно пройти **Серьёзный (+0) тест на Выносливость** или замёрнуть и оставаться неподвижным 1d5 раундов. Замороженные цели также более уязвимы к сильным ударам, и их бонус Выносливости считается равным 0 для атак, наносящих Ударный урон.

Доступность: Почти Уникальная

ROGUE TRADER™ — ЛИСТ ПЕРСОНАЖА ДРУКХАРИ

Игровое имя _____ Имя игрока _____

Ранг Мерзкое Удовольствие

Описание _____

Характеристики

БлижБой	ДальБой	Сила	Выносл	Ловкость	Интелл	Восприя	СилВол	Общ
○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○

УМЕНИЯ

	Базов	Тренир	+10%	+20%	Бонус
Акробатика (Лов)	☐	■	☐	☐	☐
Бдительность (Вос)	■	■	☐	☐	☐
Бартер (Общ)	■	☐	☐	☐	☐
Трёп (Общ)	☐	☐	☐	☐	☐
Кутёж (Вын)	■	☐	☐	☐	☐
Обаяние (Общ)	■	☐	☐	☐	☐
Химпользование (Инт)	☐	■	☐	☐	☐
Шифры (Инт)	☐	☐	☐	☐	☐
Лазание (Сил)	■	☐	☐	☐	☐
Командование (Общ)	■	☐	☐	☐	☐
Коммерция (Общ)	☐	☐	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт)					
(Тёмные эльдары)	■	■	☐	☐	☐
(Война)	☐	■	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	■	☐	☐	☐	☐
Ловкач (Лов)	■	☐	☐	☐	☐
Обман (Общ)	■	☐	☐	☐	☐
Взрывотехника (Инт)	☐	☐	☐	☐	☐
Маскировка (Общ)	■	☐	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	■	■	☐	☐	☐
Вождение (Лов)	☐	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
Оценка (Инт)	■	☐	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт)					
_____	☐	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
Азартные игры (Инт)	■	☐	☐	☐	☐
Дознание (Общ)	■	☐	☐	☐	☐
Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐	☐
Запугивание (Сил)	■	■	☐	☐	☐
Воззвание (СВ)	☐	☐	☐	☐	☐

Опыт

Текущ _____ Общий _____

Таланты и черты

Кошачье приземление
Ночное зрение
Тёмная душа
Декаданс
Пугающий голос
Трудная мишень
Обострённые чувства (зрение, слух)
Всё видавший
Владение кабалитским оружием
Владение холодным оружием (универсальное)
Неимперский
Паранойя
Сила через боль
Сопротивляемость (яды)
Спринт
Сверхъестественная Ловкость (х2)

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

УМЕНИЯ

	Базов	Тренир	+10%	+20%	Бонус
Грамотность (Инт)	☐	☐	☐	☐	☐
Логика (Инт)	■	☐	☐	☐	☐
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐	☐
Навигация(Инт)	☐	☐	☐	☐	☐
Исполнитель (Общ)	☐	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
Пилотирование (Лов)	☐	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
Психонаука (Вос)	☐	☐	☐	☐	☐
Учёное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
Проницательность (Вос)	■	☐	☐	☐	☐
Поиск (Вос)	■	☐	☐	☐	☐
Тайный язык (Инт)	☐	☐	☐	☐	☐
Безопасность (Лов)	☐	☐	☐	☐	☐
Слежка (Лов)	☐	☐	☐	☐	☐
Бесшумный шаг (Лов)	■	■	☐	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐	☐
Языкознание (Инт)					
(Тёмные эльдары)	■	■	☐	☐	☐
(Эльдары)	☐	■	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
Выживание (Инт)	☐	☐	☐	☐	☐
Плавание (Сил)	■	☐	☐	☐	☐
Техпользование (Инт)	☐	☐	☐	☐	☐
Выслеживание (Инт)	☐	☐	☐	☐	☐
Ремесло (Инт)	☐	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
_____	☐	☐	☐	☐	☐
Дрессура (Инт)	☐	☐	☐	☐	☐

КОЭФФИЦИЕНТ ПРИБЫЛИ

Начальный _____

Текущий _____

Штраф _____

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2012. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com

RogueTrader™

Движение

Полудвижение	Полное	Натиск	Бег	Скачок	Прыжок
(АВ x1)	(АВ x2)	(АВ x3)	(АВ x6)	(SB x1m)	(SB x20 cm)

БлижБой	ДальБой	Сила	Выносл	Ловкость	Интелл	Восприя	СилВол	Общ
○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование:

Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальн об		Скорост рел		Магаз ин		Перезаря дка	

Спец правила:

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование:

Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальн об		Скорост рел		Магаз ин		Перезаря дка	

Спец правила:

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование:

Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальн об		Скорост рел		Магаз ин		Перезаря дка	

Спец правила:

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование:

Класс		Урон		Тип		Бронеб	
Дальн об		Скорост рел		Магаз ин		Перезаря дка	

Спец правила:

Снаряжение

Броня

Приобретения

Порча

Текущее значение_____

Уровень_____

Рудименты_____

Раны

Общее_____

Текущее_____

Критический урон_____

Сопротивляемость_____

Вес

Поднятие | Переноска | Толкание

Вес брони

очки Судьбы

Общее | Текущее

Жетоны Боли

Необходимое | Текущее

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2012. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com

Rogue Trader™

The Soul Reaver™

ОБРЕТИТЕ ИЗВРАЩЁННУЮ СИЛУ ТЕМНЫХ ЭЛЬДАР!

На протяжении веков тёмные эльдары совершали набеги в Пространстве Коронус из тайного города, затерянного в разрушенном лабиринте Паутины. Теперь изгнанный архонт ищет помощи могущественных вольных торговцев, дабы заполучить главный приз: Нексус Теней.

Это приключение переносит игроков в логово кошмаров, где они рискнут всем, дабы совершить величайшее ограбление в истории Коронуса: украсть самое сердце Нексуса Теней, проклятый корабль под названием «*Похититель Душ*».

В этом томе помимо карьерных путей тёмных эльдар, также представлено множество порочного оружия, устройств и транспортных средств, способных причинить невыразимый ужас любому, кто достаточно глуп, чтобы встать между вами и вашими целями.

Хватит ли у вас смелости рискнуть всем и получить причитающуюся награду?

Для использования этого дополнения необходима копия ОКП ROGUE TRADER.

1360JUN12

The Soul Reaver RT12

ISBN: 978-1-61661-455-3

9 781616 614553 53995

Games Workshop®

www.FantasyFlightGames.com